Release by winky©

MIGHT & MAGIC : HEROES VI : UNE MINI-RÉVOLUTION !

PC JX

NOVEMBRE 2011

www.jvn.com

PES 12 ET FIFA 12
LE PC CHAMPION DU MONDE DE FOOT !

DOSSIER

DIABLO III

LA BÊTA ENFIN LÀ !
VOUS ALLEZ ENCORE SUCCOMBER AUX CHARMES DE L'ENFER !

TESTS ET PREVIEWS

★★★★★

MIGHT & MAGIC HEROES VI
WRC 2
FIFA 12
PES 12
F1 2011
ROCK OF AGES
TRACKMANIA 2
DRIVER : SAN FRANCISCO

PREMIR VEDICT

ELDER SCROLLS SKYRIM

Un avant-goût de ce que vous réserve le RPG le plus ambitieux de l'histoire

TEST

RAGE

Les créateurs de Doom frappent fort… très fort !

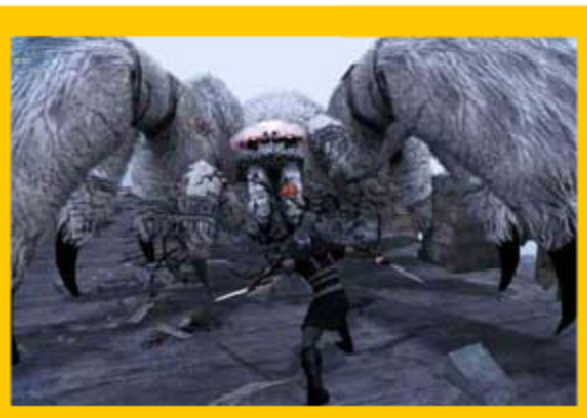
L 13912 - 164 - F: 6,95 €

Yellow MEDIA

MONDES PERSISTANTS

VINDICTUS

Le free-to-play le plus surprenant de la rentrée



ZOOM

NEED FOR SPEED THE RUN

Plus rapide, plus fun ! Prêt pour la course de votre vie ?

Release by winky©

PC JEUX

LE MAGAZINE PRÉFÉRÉ DES JOUEURS

PC JEUX numéro 164 - Novembre 2011

Édité par Yellow Media SAS au capital de 1 218 475 euros
RCS de Nanterre B388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38
Fax : 01 41 27 38 39
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50
www.mesmagazinesfavoris.fr

Président : . . . . . Saghi Zaïmi
Directrice générale finance et administration : . . . . . Jane Méline
Principal actionnaire : WM7
Directrice de la publication : . . . . . Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : . . . . . Marguerite Gautier (jobs@yellowmedia.fr)
Directrice marketing et commercial : . . . . . Saghi Zaïmi
Directeur de magazine : . . . . . Xavier Lévy
Prix au numéro : 6,95 €

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50
Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : aboyellowmedia@dipinfo.fr
Tarif France magazine mensuel 1 an (13 numéros) : 72,28 €

RÉDACTION
Directeur des rédactions : . . . . . Brice N'Guessan
Rédacteur en chef : . . . . . Jean-Pierre Abidal
Premier rédacteur graphiste : . . . . . Thierry Lanckriet
Ont collaboré à ce numéro : Michel Beck, Emmanuel Bezy, Kevin Bitterlin, Christophe Brondy, Jenifer Buzenac, Filipe Canelas, Kevin Cicurel, Alexandre Cortona, Jérémy Davis, Erica Denzler, Marie Descubes, Alix Dulac, Thomas Diouf, Rodolphe Donain, Cyril Dupont, Vincent Guignebert, Arnaud De Keyser, Jean-Kleber Lauret, Axel Olivereau, Carole Renaudin, David Vandebeuque.

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur exécutif : . . . . . Jérôme Adam (jerome.adam@yellowmedia.fr)
Directeur commercial publicité pôle jeu : . Vincent Saulnier (vincent.saulnier@yellowmedia.fr)
Directeurs de publicité : . . . . . Didier Pechon (didier.pechon@yellowmedia.fr)
. . . . . Sidonie Collet (sidonie.collet@yellowmedia.fr)
Responsable trafic : . . . . . Maguy Édouard (maguy.edouard@yellowmedia.fr)

FABRICATION
Responsable de fabrication : . . . . . Philippe Perrot (philippe.perrot@yellowmedia.fr)
Chargé de fabrication : . . . . . Guillaume Launay (guillaume.launay@yellowmedia.fr)

DIFFUSION
Directeur de la diffusion : . . . . . Vincent Alexandre
Vente d'anciens numéros : 01 44 84 05 50

Diffusion : MLP.
Impression : SIEP – Bois-le-Roi (77)
Imprimé en France. Printed in France.
Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire : 0913K89787
ISSN : 1284-8611.
Copyright Yellow Media France 2011
Tous droits de reproductions réservés.
PCJEUX est une marque déposée.

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans *PC Jeux* est interdite sans accord écrit de la société Yellow Media. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à *PC Jeux*, publiés ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés. Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information, sans aucun but publicitaire. Ce numéro contient un catalogue LDLC jeté sous blister au dos de la 4e de couverture, un encart abonnement situé entre les pages 34 et 35 pour la totalité des exemplaires et un DVD promotionnel qui ne peut être vendu séparément.

Couverture : ©2011 Blizzard Entertainment, Inc.
Tous droits réservés.

Ce mois-ci...

SAINTS ROW : THE THIRD

Du grand n'importe quoi… pour notre plus grand plaisir !

NEED FOR SPEED : THE RUN

Dernière ligne droite pour le jeu de caisse le plus intense de l'année.

DIABLO III

Pour la première fois, la bêta décortiquée. Il était temps !!!

RAGE

Ne craignez-rien, le vaccin est enfin là…

F1 2011

Vous l'attendiez, le voici ! Un des incontournables de cette fin d'année.

Eh oui, c'est la fin !

Après bientôt dix ans à m'occuper de *PC Jeux*, je tire ma révérence et vais vaquer à de nouvelles occupations. Mais si je pars vers d'autres cieux, *PC Jeux*, lui, demeure intact et entre bonnes mains. Christophe, arrive et entend bien continuer le travail entrepris par l'équipe précédente. En fait, pour être totalement honnête avec vous, je dois avouer qu'il aimerait même faire encore mieux ! Difficile, me direz-vous. C'est vrai, mais clairement pas impossible, comme il vous le démontrera dans les numéros à venir. C'est que pour mener à bien cette tâche de titans, il sera épaulé par Kevin et l'équipe du magazine, ainsi que quelques nouveaux. Ne vous étonnez donc pas de trouver quelques nouvelles signatures et d'en voir disparaître d'autres, c'est le cycle de la vie. Mais ce qui ne changera pas, c'est le sérieux non dénué d'humour qui anime l'équipe du magazine, la volonté de vous fournir les meilleures infos et les exclus les plus chaudes, bref, de vous concocter, tous les mois, le meilleur magazine possible. Je vous dis donc au revoir et à bientôt peut-être, et vais de ce pas me mettre devant mon PC, rejouer à la bêta de *Diablo III* et commencer tous ces jeux auxquels je n'ai pas pu jouer pendant tout ce temps où j'étais trop occupé à diriger *PC Jeux* pour pouvoir jouer à en perdre haleine. Bon numéro et à la revoyure !

Jean Pierre Abidal

JEAN-PIERRE ABIDAL
RÉDACTEUR EN CHEF

Envoyez vos courriers à
PC JEUX 101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret

Adressez vos mails à
pcjeux2@yellowmedia.fr

Retrouvez-nous sur
www.jvn.com
www.pcjeux.fr

Release by winky©

Novembre 2011 Le prograaaaamme, demandez le prograaaaamme !

PC JEUX

SOMMAIRE

6 Actus
Annonces, déclarations, chiffres… les faits les plus marquants du jeu vidéo compilés en quelques pages.

24 Previews
C'est la dernière ligne droite pour ces jeux qui arriveront bientôt en test.

26 Dossiers
Découvrez nos impressions détaillées sur *The Elder Scrolls V : Skyrim* ainsi que sur notre jeu en couverture : *Diablo III*.

EXTRA-LIFE **76 Download**
Gratuit, légal, indispensable, le meilleur parmi tout ce que vous pouvez trouver sur le Net !

78 Mod News
Toujours gratuits mais pas toujours finis, ces mods qui changeront le visage de vos titres favoris.

80 Mondes Persistants
Au programme, tout ce qu'il faut savoir sur *Vindictus* le MMO 100 % action-RPG.

82 Culture
BD, DVD, ciné… Comment passer pour un vrai geek plutôt que pour un autiste !

41 Tests

Rage	42
Might & Magic : Heroes VI	48
FIFA 12	52
PES 2012	56
WRC2	60
Driver : San Francisco	62
F1 2011	64
Call of Juarez : The Cartel	66
TrackMania 2 : Canyon	68
Hector : Episode 2	70
Rock of Ages	72
Frozen Synapse	73

84 Courrier
Grâce à vos missives, nous échangeons nos points de vue sur les jeux vidéo, leurs développeurs et bien d'autres choses encore !

86 Top Jeux
Les meilleurs jeux PC séléctionnés par la rédaction et classés par genres… Comme ça, c'est plus simple de choisir !

87 Flagrants Délires
Notre concours mensuel d'images loufoques et délirantes. À vous de jouer !

88 Matos Système
Pour tout savoir sur un point essentiel de votre machine (et accessoirement briller dans certaines soirées mondaines…).

90 Test Matos
Les nouveautés hardware testées pour ne pas vous faire dépenser d'argent inutilement…

92 SOS Matos
Un problème étrange avec votre PC ? Nous avons certainement la solution.

94 Top Config'
Un PC aux petits oignons ? C'est ici !

96 Votre DVD
Le contenu de votre DVD détaillé et expliqué.

98 Prochainement dans *PC Jeux*
L'art du teasing (ou pas !). Rendez-vous dans quelques semaines.

Release by winky©

SOUS HAUTE SURVEILLANCE

Les dernières infos sur les jeux que vous attendez.

Plus qu'une dizaine de jours à patienter !

1 BATTLEFIELD 3 EN APPROCHE

Alors que sa sortie approche à grands pas, Battlefield 3 ne semble pas vouloir quitter la première place du top de vos jeux les plus attendus. Après des mois d'attente fébrile, nous sommes désormais dans la dernière ligne droite, et les dernières infos tombent avant le lancement de la bêta, promise pour « fin septembre au plus tard » par le vice président de DICE himself lors de la présentation du jeu le 15 septembre. Si tout se passe bien, vous avez donc tous commencé à y jouer. Sinon, vous pouvez toujours retrouver nos impressions sur la fameuse présentation, un peu plus loin.

Date annoncée 27 octobre 2011
Notre avis 27 octobre 2011

2 THE ELDER SCROLLS V : SKYRIM WELCOME !

On applaudit bien fort Skyrim, qui fait une entrée fracassante dans ce top. La vidéo de présentation de l'E3 enfin diffusée par Bethesda le 12 septembre dernier n'y est sûrement pas pour rien. Dans cette longue séquence de gameplay (plus de 20 minutes !) Todd Howard nous fait l'inventaire de tout ce que le jeu aura à offrir aux amateurs d'aventure. Un brin de combat par-ci, un peu de vue à la troisième personne par-là, un petit détour par le système de magie et puis s'en va. Rien de bien nouveau pour nous, mais un moyen comme un autre de se plonger un peu dans l'univers du jeu avant sa sortie.

Date annoncée 11 novembre 2011
Notre avis 11 novembre 2011

c'est gentil de réchauffer les loups-garous errants, comme ça.

3 ASSASSIN'S CREED : REVELATIONS ESPIONNAGE

Alors que les possesseurs de PlayStation 3 s'en sont donnés à cœur joie sur la bêta Multi début septembre, nous autres joueurs PC devons nous contenter d'attendre. Oh, on a peut-être jeté un œil rapidement, comme ça, chez un ami consoleux… Juste le temps de découvrir les neuf classes, trois maps et quatre modes de jeux. Mais ça ne rassasie qu'un temps. Restait alors le détail de la future édition collector du jeu, dévoilée en vidéo le 15 septembre : Au jeu, viendront ainsi s'ajouter un artbook, le film d'animation Assassin's Creed : Embers, la bande originale ainsi que du contenu in game (personnages en Multi et mission en Solo).

La bêta online d'Assassin's creed : Revelations nous a permis de découvrir 9 classes.

Date annoncée 15 novembre 2011
Notre avis 15 novembre 2011

4 BATMAN : ARKHAM CITY INSPECTEUR GADGET

Après avoir retourné de fond en comble l'asile dans Batman : Arkham Asylum, le chevalier noir de Rocksteady Studios usera à nouveau de batarangs et autres gels explosifs pour mettre sous les barreaux Deadshot et d'autres bad guys

Release by winky©

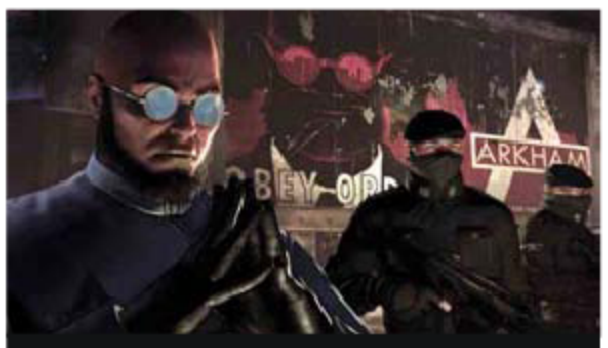
és

Retour aux sources ou vulgarisation d'un genre. La réponse très prochainement !

Batounet aura désormais pour terrain de jeu la ville entière d'Arkham !

du comics. De nouveaux gadgets feront leur apparition comme le Freeze Blast, une technologie empruntée sans surprise à Mr Freeze permettant de geler l'eau et ainsi créer des plateformes pour passer certains obstacles. La Remote Electrical Charge permettra quant à elle de redonner de la puissance à certains mécanismes ou tout simplement d'électrocuter nos ennemis. Bien moins claustrophobe que lors de ses précédentes aventures, Batounet aura désormais pour terrain de jeu la ville entière d'Arkham !

Date annoncée novembre 2011
Notre avis novembre 2011



Le Pingouin, Deadshot, Mr Freeze, Riddler... Autant de nouveaux ennemis que Batman devra affronter durant cette nouvelle aventure.

MASS EFFECT 3 COMING HOME

Le grand final de la trilogie des
s du commandant Shepard figure
armi vos titres les plus attendus,
lgré une petite baisse de régime
numéro. Au rang des dernières
tés, on compte désormais sur le
personnalisation des armes
ant d'adjoindre certains modules
lécupler leur efficacité. Au corps à
epard pourra également utiliser
e de lame d'énergie pour terrasser
ıp ses ennemis. Inutile de mettre
ıe avant les bœufs puisque le
ı RPG (?) de BioWare ne pointera
ut de son nez dans notre galaxie
9 mars prochain.
noncée 9 mars 2012
/is 9 mars 2012

La patience ! Le véritable pouvoir de cette génération...

6 STAR WARS : THE OLD REPUBLIC BRITISH POWER !

Star Wars : The Old Republic continue de s'exhiber pour le bonheur des fans. Certains chanceux ont d'ailleurs posé leur main sur le jeu lors l'Eurogamer Expo, un des plus grands événements britanniques consacrés au jeu vidéo, qui se tient chaque année au centre des expositions d'Earls Court au cœur de Londres. BioWare et LucasArts ont ainsi permis aux joueurs de découvrir le contenu des mondes d'origine de chacune des huit classes du jeu, ainsi que des combats joueur contre joueur dans les zones de guerre d'Aldérande et du huttball !

Date annoncée Fin 2011
Notre avis Début 2012

NATACHA Z. REMPORTE LE JEU DRIVER : SAN FRANSISCO

GAGNEZ UN JEU SOUS HAUTE SURVEILLANCE

Votez ! Vous y gagnerez !

Le classement de Sous Haute Surveillance est réalisé grâce à vos votes. Élisez les jeux les plus attendus. Tous les mois, nous comptabilisons les bulletins. Après tirage au sort, l'heureux gagnant recevra un jeu.

MES 5 JEUX LES PLUS ATTENDUS

1 _____
2 _____
3 _____
4 _____
5 _____

Nom _____

Adresse _____

_____

_____

Envoyez votre bulletin à PC JEUX-SOUS HAUTE SURVEILLANCE, 101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
ou par e-mail pcjeux2@yellowmedia.fr
Rendez-vous le mois prochain pour découvrir le prochain gagnant de cette rubrique.

GLEMENT

W MEDIA SAS au capital de 1 218 475 euros immatriculée de Nanterre sous le numéro B388330417, ayant siège 109, rue Jean-Jaurès, 92300 LEVALLOIS-PERRET, organise ratuit, sans obligation d'achat et ouvert à toute personne ée en France métropolitaine, à l'exception des collaborateurs ents et occasionnels de YELLOW MEDIA SAS et de leurs directes (ascendants, descendants, conjoints).

La détermination du gagnant s'effectuera par tirage au sort. Chaque participant devra renvoyer le bulletin (ci-dessus) par courrier à PC JEUX-SOUS HAUTE SURVEILLANCE, 101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret ou le classement des 5 jeux les plus attendus par e-mail à pcjeux2@yellowmedia.fr avant le 20 de chaque mois à minuit. Le gagnant recevra le jeu *Driver : San Francisco*, d'une valeur d'environ 50 euros. Conformément à la loi du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, les participants disposent d'un droit d'accès, de suppression et de rectification pour les informations les concernant sur simple demande écrite à la société YELLOW MEDIA SAS, 101-109, rue Jean-Jaurès, 92300 LEVALLOIS-PERRET. La participation au jeu-concours vaut acceptation par les candidats de toutes les clauses du présent règlement. Le présent règlement est déposé chez Maître Nadjar, huissier de justice à Neuilly-sur-Seine (92), au 18, avenue Charles-de-Gaulle. Le règlement sera adressé à titre gratuit à toute personne qui en fera la demande à Yellow Media.

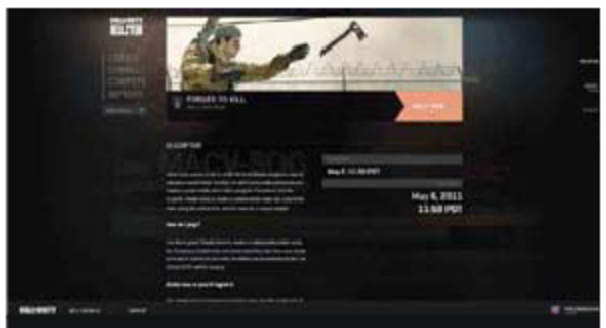
Release by winky©

SOUS HAUTE SURVEILLANCE

7 CALL OF DUTY : MODERN WARFARE 3 PASS PREMIUM

Modern Warfare 3 se maintient, malgré l'annonce du prix de la version premium du CoD Elite. Il faudra effectivement se délester de 50 dollars par an pour profiter pleinement de la plateforme en ligne dédiée au jeu. Au programme, toutes les fonctionnalités de la version lite bien sûr, mais aussi du contenu « gratuit » téléchargeable chaque mois, des vidéos d'aide, un système de clans ou encore des compétitions régulières avec récompenses à la clé. On peut se demander si ces bonus vaudront leur prix, quand Battlefield 3 propose quasiment la même chose pour par un rond. Mais de là à ce qu'Activision soit inquiété pour les ventes de son jeu…

Date annoncée 8 novembre 2011
Notre avis 08 novembre 2011


Pour s'organiser en clans dans Modern Warfare 3, il va falloir payer !

8 DIABLO III ADJUGÉ !

On s'en doutait très fortement, mais la nouvelle est tombée officiellement début septembre : les transactions d'argent réel sur la maison des enchères du jeu se feront via PayPal. Une nouvelle donnée qui pourra rassurer ou inquiéter, mais qui n'apaisera certainement pas la polémique virulente entourant toute l'affaire. On se calmera éventuellement en constatant que les configurations minimales recommandées pour la bêta, ne sont pas si gourmandes : Pentium D 2,8 GHz ou Athlon 64 X2 4400, 1,5 Go de Ram et GeForce 7800 GT ou Radeon X1950 Pro au minimum ; et Core 2 Duo 2,4 GHz ou Athlon 64 X2 5600+, 2Go de Ram et GeForce 260 ou Radeon 4870 en recommandé. Plutôt raisonnable !

Date annoncée Automne 2011
Notre avis Hiver 2011

9 GUILD WARS 2 AU PLAISIR

Toujours sans date de sortie précise, Guild Wars 2 se rappelle à notre bon souvenir grâce aux Asuras, de petites créatures. Ne vous fiez pas à leur taille car ces nabots sont les individus les plus intelligents de toute la Tyrie. L'histoire des Asuras est marquée par leurs réussites, leur triomphe au mépris des probabilités, des dangers perpétuels et de la stupidité ambiante… Rien n'échappe à leurs longues oreilles ni à leurs grands yeux lumineux, sans parler de leurs dents aiguisées d'omnivores. Dommage que ces bestioles ne nous renseignent pas plus sur la sortie du futur MMORPG d'ArenaNet…

Une véritable Arlésienne… 2012 ou la fin d'une attente insoutenable.

Date annoncée Fin 2011
Notre avis 2012

Diablo 3 devrait pouvoir tourner aisément sur la plupart des machines.

On applaudit bien fort Skyrim, qui fait une entrée fracassante dans le top.

10 TOMB RAIDER OH, LARA…

La belle Lara Croft s'accapare enfin une place dans le top de vos jeux les plus attendus. Toujours prévu pour la fin de l'année prochaine, cet épisode opte pour le coup classique du reboot, toujours en vogue actuellement. Construit de manière plus ouverte que ses prédécesseurs, Tomb Raider nous fera vivre la première aventure d'une Lara Croft âgée alors de 21 ans. La jeune femme devra faire face à de féroces autochtones et à moult créatures, tout en évitant les pièges de l'île sur laquelle elle s'est échouée… À cet effet, l'ambiance générale du titre se voudra d'ailleurs plus glauque et oppressante et notre héroïne se verra bien vite malmenée…

Date annoncée Fin 2012
Notre avis Fin 2012

Nouveau look, esthétique travaillée, ambiance sombre… Les prochaines aventures de Lara ont décidément tout pour plaire.

VOTRE TOP DES JEUX LES PLUS ATTENDUS

Galant

Battlefield 3 truste toujours la première marche du podium, tandis que La Guerre du Nord laisse galamment sa place à la belle Lara. Pendant ce temps, *Skyrim* fait son trou à grands coups de hache et se propulse en deuxième position. Les habituels *Batman : Arkham City* ou *Modern Warfare 3* doivent quant à eux se contenter une nouvelle fois du milieu du panier.

PLACE	NOM DU JEU	SCORE	DISPO
1. (-)	Battlefield 3	28 %	Octobre 2011
2. (E)	The Elder Scrolls V : Skyrim	10 %	Novembre 2011
3. (-)	Assassin's Creed : Revelations	10 %	Novembre 2011
4. (+2)	Batman : Arkham City	10 %	Novembre 2011
5. (-3)	Mass Effect 3	9 %	Mars 2012
6. (+1)	Star Wars : The Old Republic	9 %	2011/2012
7. (+1)	Call of Duty : Modern Warfare 3	7 %	Novembre 2011
8. (+1)	Diablo III	7 %	Fin 2011
9. (-4)	Guild Wars 2	5 %	2012
10. (E)	Tomb Raider	3 %	Fin 2012
PRESQUE	Le Seigneur des Anneaux : La Guerre du Nord	2 %	2012

Release by winky©

Metro Last Light

Titre de transport, s'il vous plaît.

Le moteur graphique de *Metro* en met plein la vue. Espérons que l'intérêt sera au rendez-vous !

Le Tokyo Game Show a été l'occasion de voir quelques projets se dévoiler un peu plus avant leur sortie d'ici à quelques mois sur nos disques durs fragmentés. C'est le cas de *Metro : Last Light*, un FPS mitonné en Ukraine et qui devrait sortir tout chaud des fours du studio 4A Games en 2012. Dans cette suite de *Metro 2033*, vous aurez toujours l'occasion d'arpenter les couloirs du métro de Moscou, infestés, entre autres, de créatures mutantes. Les affrontements, qui se déroulent désormais un an plus tard, sont mis en scène de manière spectaculaire grâce à un moteur graphique à vous décoller la rétine. Outre la campagne Solo, ce nouveau *Metro* devrait se doter d'un mode Multijoueur qui était totalement absent du précédent volet. Malheureusement, son contenu reste encore relativement flou. Même si le côté horreur, présent dans le premier épisode, semble ici s'estomper, *Last Light* devrait sans nul doute être un FPS majeur en 2012. Son univers postapocalyptique du plus bel effet a vraiment de quoi séduire les amateurs du genre.

À RETENIR

Éditeur THQ
Développeur 4A Games
Sortie prévue 2012

BUSINESS

Révélés par les adaptations réussies des *Chronicles of Riddick*, les développeurs de Starbreeze sont très occupés par le développement de *Syndicate*. Pourtant, il semble qu'il leur reste encore quelques heures à tuer dans la journée puisqu'ils se lancent dans un nouveau projet, dont le thème n'a pas encore été dévoilé. On sait simplement que ce prochain titre est développé en collaboration avec Josef Fares, un réalisateur suédois. Voilà une belle occasion de connaître autre chose de la Suède que Krisprolls et Ikea !

PlanetSide 2

Allez conquérir une planète !

Il y a huit ans, Sony Online Entertainment tentait d'imposer un FPS dans un monde persistant, nommé *PlanetSide* et inspiré du célèbre *Tribes*. Le succès fut alors mitigé, même si ce titre était loin d'être inintéressant pour autant, bien au contraire. Aussi, les développeurs reviennent aujourd'hui avec un deuxième épisode, qui n'a pas encore de date de sortie officielle. Pour attiser la curiosité des gamers, de nouvelles images de ce *PlanetSide 2* sont sorties. Le titre proposera à des centaines de joueurs de s'affronter dans des batailles épiques sur toute la surface d'une planète. Concernant le système de jeu, on devrait retrouver le principe de classes de personnages, la possibilité de piloter des véhicules et bien d'autres aspects tactiques de nature à ravir les fans de MMOFPS.

À RETENIR

Éditeur Sony Online Entertainment
Développeur Sony Online Entertainment
Sortie prévue N.C.

PlanetSide 2 devrait être en concurrence avec le nouveau *Tribes*. La guerre risque d'être corsée !

En vrac !

Batman : Arkham City

> La version PC du très attendu *Arkham City*, qui devait sortir le 20 octobre comme ses petits copains sur PS3 et Xbox 360, vient d'être repoussée sans explication. Il faudra donc s'armer de patience jusqu'en novembre pour jouer à ce deuxième volet, qui s'annonce détonant !

Release by winky©

Simple rumeur ?

En créant la surprise avec la sortie du formidable *The Witcher*, les développeurs de CD Projekt ont prouvé qu'ils maîtrisaient les RPG. Ils ont confirmé leur savoir-faire avec la réalisation de *The Witcher 2*, qui mettait une fois de plus en scène le charismatique sorceleur Geralt. Si vous avez terminé cet épisode, vous vous êtes rendu compte à quel point sa fin appelait une suite, et ceux qui ne l'ont pas encore fini remarqueront que nous n'avons rien spoilé ! Sachez que Jan Bartkowicz, game designer de son état, a précisé dans une interview que la fin du deuxième volet est ouverte, car cette série est prévue pour être une trilogie. Il ne faut pas sortir de l'ENA pour en conclure qu'un troisième volet est donc en cours de développement, même si rien n'a été annoncé officiellement à ce sujet. Histoire de confirmer les propos du monsieur, il suffit de regarder le nombre d'offres d'emploi proposées par CD Projekt ces derniers temps. Autant dire qu'il faudra s'armer de patience avant d'avoir une version du dernier volet entre les doigts.

Cette série est prévue pour être une trilogie

DC Universe Online

Super-héros gratuits

Dans le monde très dur des MMO, il n'est pas rare de voir des projets en déclin, même portés par une licence forte. Ça a été le cas d'*Age of Conan*, de *Warhammer Online* ou encore de *Lord of the Ring Online*. Tout commence avec une communauté qui va voir si l'herbe est plus verte ailleurs. La première mesure pour les développeurs consiste donc à fusionner les serveurs, comme ce fut le cas pour *DC Universe Online* en août dernier. Une décision obligatoire afin de rassembler les joueurs pour qu'ils puissent continuer de grouper dans les instances PvE ou PvP. Enfin, la dernière phase avant l'extinction des serveurs est le passage en free-to-play ! Et c'est vers ce modèle économique que le MMO de Sony s'oriente dès ce mois d'octobre. Le jeu deviendra donc accessible gratuitement, mais avec certaines restrictions. Si vous désirez jouer sans débourser un centime, vous aurez le statut de joueur Gratuit, avec la possibilité de ne créer que deux personnages et sans avoir accès aux DLC, à moins de les payer. En déboursant 5 euros dans la boutique en ligne, vous gagnerez le statut de joueur Premium. Vous aurez plus de slots de personnage, ainsi qu'un inventaire et une bourse plus larges. Enfin, les joueurs Légendaires auront accès à tout, sans restriction. Mais pour cela, il faudra payer un abonnement mensuel de 14,99 euros. Reste à déterminer si ce passage en F2P aura le même effet que sur *LOTRO* et *AoC* !

À RETENIR

Éditeur Sony Online Entertainment
Développeur Sony Online Entertainment
Sortie prévue Disponible

Blizzard

Six jeux d'ici à trois ans !

Que l'on adhère ou pas à *StarCraft*, *WarCraft*, *World of WarCraft* ou encore *Diablo*, tout le monde est d'accord pour dire que Blizzard a signé des hits. Les développeurs californiens ne comptent pas traîner à la plage pour autant, car ils prévoient de sortir six projets dans les trois ans à venir ! C'est en tout cas ce qu'a annoncé Thomas Tippl, le directeur d'Activision Blizzard, lors de la Citi 2011 Technology Conference, qui s'est tenue à New York à la mi-septembre. Sachant que le fameux *Project Titan* ne fait pas partie de l'équation, voici les six titres prévus par Blizzard d'ici la fin 2014. Sans surprise, on trouve les deux extensions prévues pour *StarCraft II*, *Heart of the Swarm* (la campagne Zerg) et *Legacy of the Void* (la campagne Protoss). On apprend également que *World of WarCraft* s'enrichira de deux extensions. Quant à *Diablo III*, dont la bêta fermée a d'ores et déjà commencé depuis fin septembre, il aura aussi droit à un add-on. Voilà qui ravira les fans qui se retrouveront à la BlizzCon au mois d'octobre pour en parler, et laissera totalement de marbre les anti-Blizzard, qui pensent que ce développeur devrait sortir des sentiers battus en proposant des titres plus novateurs.

Release by winky©

RIFT

La refonte !

C'est indéniable, le petit monde des MMORPG a littéralement été bouleversé depuis la sortie de *World of WarCraft*. Bon nombre de développeurs ont tenté leur chance en cherchant à concurrencer le mastodonte de Blizzard, sans véritable succès. Les petits gars de Trion ont tout de même réussi à imposer *Rift*, un clone de *WoW* qui s'est avéré particulièrement agréable à jouer grâce à ses failles et à son système de classes hybrides. Un mage pouvait devenir soigneur, un prêtre avait la faculté d'incarner le rôle de tank, etc. Pourtant, Trion a décidé de faire table rase de ce système dans sa mise à jour 1.5 baptisée *Les Cendres du Souvenir*, qui devrait être disponible au moment où vous lirez ses lignes. Un patch qui modifie donc de manière assez conséquente le système de classes et qui a provoqué le mécontentement de la communauté. Espérons que cette levée de boucliers n'ait pas un effet *Star War Galaxies*. Souvenez-vous, le MMO de SOE a signé son arrêt de mort lorsque les développeurs ont décidé de refondre en profondeur leur système de jeu. Bref, outre cette modification, la mise à jour 1.5 permet aux joueurs de progresser au-delà du niveau 50. Vous aurez même le loisir d'arpenter de nouvelles instances jouables en solo ou en très petits groupes, comme c'est le cas avec *Aion*. Un système qui semble se généraliser doucement pour motiver ceux qui aiment explorer le jeu, seuls ou en binôme. Naturellement, d'autres ajouts de contenu comme un champ de bataille et un mode Épique permettant d'obtenir des objets toujours plus puissants seront également présents dans cette mise à jour conséquente. Reste à espérer que le virage envisagé ne fasse pas sortir *Rift* de la route, surtout à un moment où les sorties de *Guild Wars 2* et *Star Wars : The Old Republic* approchent à grands pas.

Des monstres plus gros, des objets plus puissants… C'est le quotidien des joueurs de MMO !

Magic ne cesse de sortir des extensions, et ses versions numériques lui emboîtent naturellement le pas !

Duels of the Planeswalkers 2012

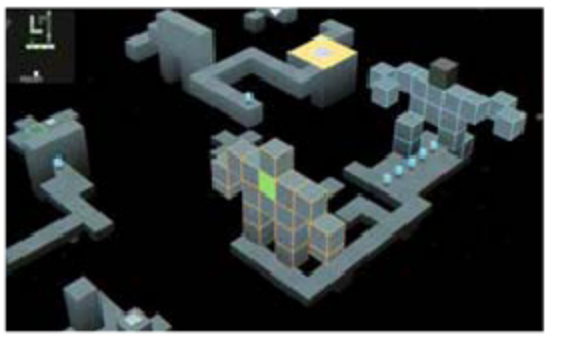
Nouvelles cartes.

Dans le domaine des jeux de cartes à collectionner, *Magic : The Gathering* reste une référence. Petite piqûre de rappel pour ceux qui ignoreraient ce qu'est *Magic*. Il s'agit à la base d'un jeu de cartes vous permettant d'incarner un magicien qui doit éliminer ses adversaires. Pour y parvenir, il utilise des sorts de cinq couleurs différentes, chacune d'elles correspondant à une magie spécifique. Pour faire simple, le rouge est orienté vers les dégâts et le feu, le noir s'apparente à la nécromancie, le bleu est une magie d'eau axée sur les contres, le vert concerne la nature et, enfin, le blanc, qui correspond aux sorts qui concernent les soins et la protection. Étant donné qu'une nouvelle extension intitulée *Innistrad* a vu le jour fin septembre pour le jeu de cartes réel, il était naturel que sa version numérique se dote également d'un add-on. Au menu des réjouissances, vous aurez donc l'occasion de participer à six nouvelles campagnes Solo ainsi qu'à onze campagnes en mode Archenemy, et trois decks jouables font leur apparition : Murmure de la tombe, Auramancie et Cloudburst. De nouvelles cartes sortent, d'autres sont à débloquer, et des succès via Steam, le PSN et Xbox Live sont également disponibles. Cette première extension pour *Duels of the Planeswalkers 2012* coûte environ 4 euros seule, et le pack complet 8,99 euros. À un prix pareil, pourquoi s'en priver ?

À RETENIR
Éditeur Wizard of the Coast
Développeur Stainless Games Ltd
Sortie prévue Disponible

En vrac !

Edge Extended
>Jeu indépendant addictif, *Edge* met en scène un cube qu'il faut manier avec brio pour rejoindre le plus rapidement possible la fin d'un parcours tortueux. Sachez que les développeurs ont récemment mis en ligne gratuitement des niveaux supplémentaires dans une version *Extended* !



Release by winky©

DU FUN AVEC INTERDICTION DE SE PRENDRE AU SÉRIEUX PARCE QUE...
> Le sextoy en guise de batte a trouvé un remplaçant de choix > Ici le mauvais goût et l'absurdité règnent en maîtres > Des véhicules complètement loufoques et grotesques nous attendent

SAINTS ROW : THE THIRD

Cachez-moi ce sein que je ne saurais voir !

Les petits gars totalement déjantés du studio Volition semblent de nouveau bien partis pour nous servir un *GTA*-like boosté aux amphètes et autres substances plus ou moins licites… Non content d'avoir proposé avec les deux premiers volets un jeu d'action en monde ouvert, qui assume sans complexes son esprit barré, *Saints Row : The Third* balance à la trappe tous les éléments pouvant encore apporter à la série un semblant de réalisme. Nous voilà prévenus ! Les affrontements sanglants entre gangs rivaux vont donc pouvoir reprendre de plus belle, et votre réputation de gros dur du quartier va une nouvelle fois être mise à mal. Ici, le carnage se veut simple, précis et efficace. Nul besoin de vider son chargeur pour venir à bout d'une horde de policiers ou même d'engins plus robustes tels que des hélicoptères et autres avions de chasse. Le plaisir de jeu se veut immédiat et sans prise de tête. Entre délire et démesure, les armes à disposition promettent une bonne dose de fun. Du bazooka tireur de pieuvres explosives au radical missile balistique pour nettoyer en express une zone entière, tout est là pour que le joueur prenne intensément son pied. La personnalisation de votre avatar n'est pas en reste avec pléthore de paramètres aussi inutiles qu'indispensables (acné, saignement de nez, masque de gorille, ou encore accessoires en tout genre). Un accoutrement qui ira bien évidemment de paire avec les gestes obscènes de rigueur et les provocations en langage fleuri… Un vrai bac à sable à l'ambiance débridée totalement no limit, où violence gratuite et ton décalé semblent s'acoquiner volontiers pour un résultat définitif que l'on espère détonant. Les idées délirantes ne manquent pas et si, sur la longueur, les missions assurent suffisamment d'originalité et de variété, nul doute que *Saints Row : The Third* s'imposera sans mal comme le meilleur épisode de la série.

CHRISTOPHE BRONDY

À RETENIR
Éditeur THQ
Développeur Volition
Sortie prévue Fin 2011

Du grand n'importe quoi assumé à merveille et soutenu par une réalisation soignée, malgré une baisse de framerate durant certains passages.

Quand on arrive en ville tout le monde change de trottoir ! On n'a pas l'air viril, mais on fait peur à voir…

Release by winky©

Les fans des deux précédents volets seront rassurés de voir les armes les plus exotiques faire leur grand retour. Que du bonheur !

Release by winky©

Hunter Blade

La chasse est ouverte

Les amateurs de console connaissent parfaitement la série *Monster Hunter*. Développé par Capcom, elle met en scène un univers médiéval fantastique dans lequel vous incarnez un chasseur de monstres. Ce dernier doit se préparer minutieusement pour affronter des créatures toujours plus imposantes, afin de récolter des matériaux d'artisanat qui serviront à confectionner un équipement plus puissant. Sachez que ce concept est repris dans un free-to-play baptisé *Hunter Blade*. Vous aurez l'occasion de créer votre chasseur en le spécialisant dans le maniement d'armes, que ce soient les épées à deux mains, les bâtons ou autres. Vous pourrez également récupérer de l'équipement différent selon votre niveau, avec, en outre, possibilité de l'améliorer. Vos pièces d'armure permettent d'octroyer certains bonus passifs à votre personnage, afin de l'aider à être plus efficace durant les combats. Outre cet aspect purement PvE, *Hunter Blade* propose également des affrontements PvP par le biais d'arènes. Si *Monster Hunter* vous fait de l'œil et que vous n'avez jamais pu l'essayer jusqu'à présent, il est temps de franchir le pas avec *Hunter Blade* (http://hunterblade.dawawa.com/html/), qui est actuellement en bêta.

À RETENIR

Éditeur JoyChina
Développeur JoyChina
Sortie prévue N.C.

Les joueurs PC peuvent enfin profiter d'un *Monster Hunter* à la sauce chinoise !

BUSINESS

Spécialisé dans la distribution digitale d'anciens jeux vidéo, le site DotEmu.com vient d'annoncer son partenariat avec Interplay. Les amateurs de retrogaming peuvent désormais profiter d'un nouvel éventail de titres, parmi lesquels ils trouveront *Shogo*, *Kingpin*, *MDK 1* et *2*, *Earthworm Jim* ou encore *Fallout Classic Collection*. DotEmu.com vient donc d' étoffer son catalogue déjà riche en matière de titres rétro, que ce soit en matière de RPG, d'aventure ou autres. Si jamais vous désirez rejouer à vos titres préférés, ceux qui ont bercé votre enfance ou votre adolescence, vous savez où vous rendre.

Dead Space 3

L'horreur continue

Les rumeurs vont bon train concernant le développement d'un potentiel troisième volet de la série *Dead Space*. Si la communauté traque la moindre information concernant ce titre, Electronic Arts n'a de son côté toujours rien annoncé et ne confirme aucune des rumeurs qui circulent actuellement sur le Net. La dernière en date viendrait d'une émission de télé israélienne. En effet, le magazine *The Headlines* s'est rendu dans les studios de Visceral Games, en Californie, pour un reportage. Or, sur un plan de caméra, un fan attentif a vu apparaître le logo de *Dead Space 3*. Difficile dans ces conditions de faire croire que les développeurs ne travaillent pas sur ce projet. Info ou intox, tout cela permet à l'éditeur de créer un buzz autour d'un jeu qui, de toute façon, devrait voir le jour tôt ou tard, vu le succès de la série !

À RETENIR

Éditeur Electronic Arts
Développeur Visceral Games
Sortie prévue N.C.

La série Dead Space devrait sans nul doute se doter d'un nouvel épisode dans les mois qui viennent.

En vrac !

Handbal Challenge 12

> Si *FIFA* ou *PES* sont les jeux de sport les plus prisés du moment, sachez que les footeux ne sont pas les seuls à pouvoir profiter de leur sport favori en version numérique. Fin octobre sort *Handball Challenge 12*, développé par Neutron Games. Avis aux amateurs !

Release by winky©

PRÉPAREZ-VOUS À FROISSER DE LA TÔLE AVEC *THE RUN* PARCE QUE...
> Des éboulements et autres explosions viendront régulièrement vous barrer la route !
> Les concurrents les plus belliqueux voudront tout comme vous empocher le pactole...

NEED FOR SPEED : THE RUN

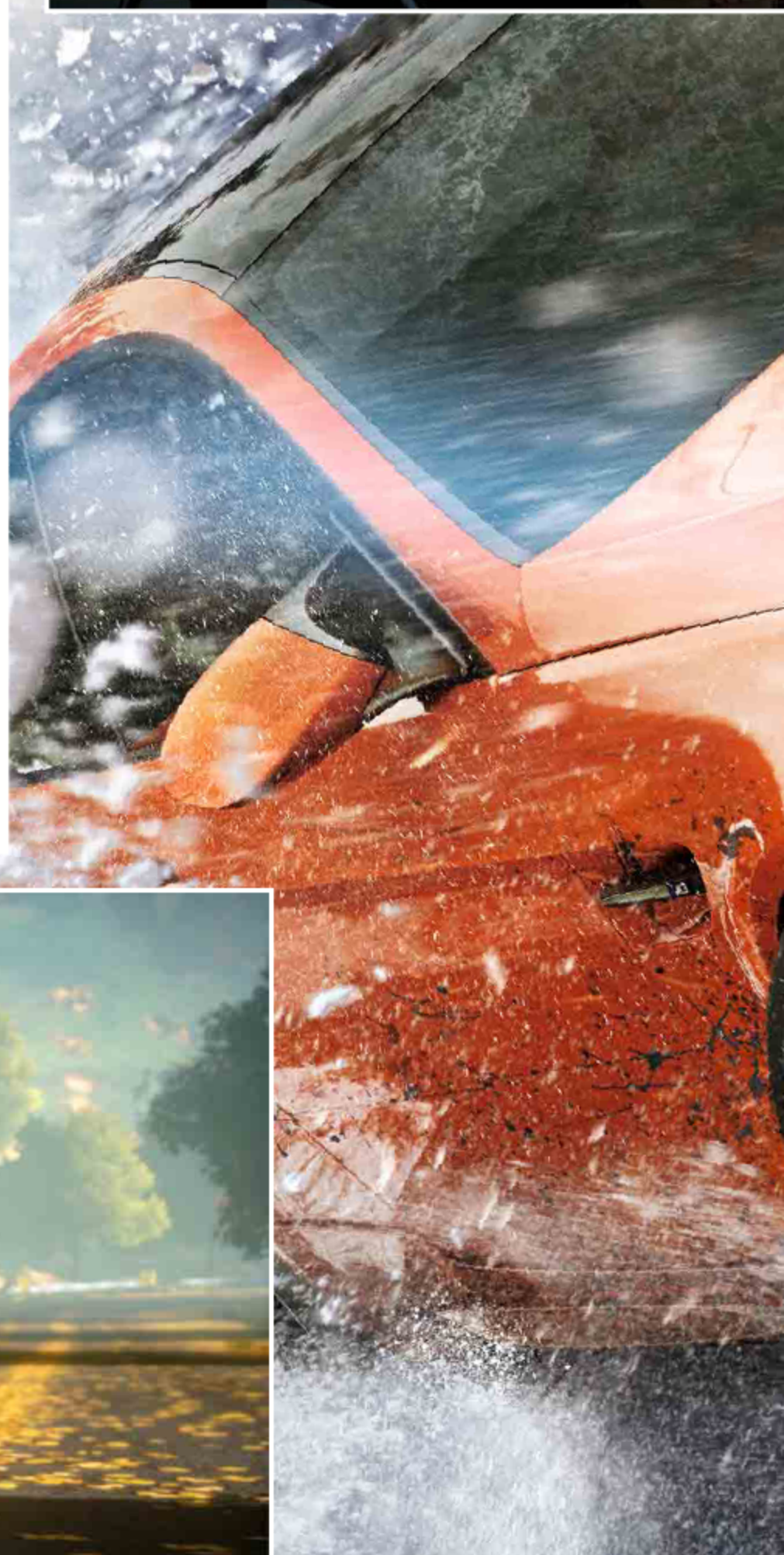
On the road again.

Cette année, la nouvelle cuvée *Need for Speed* risque d'en surprendre plus d'un en mettant l'accent sur l'action, mais aussi en proposant une mise en scène explosive. Cette course contre la montre dans la peau de Jack s'étale sur plus de 5 000 kilomètres, de San Francisco à New York. Pour la première fois dans la série, l'action intervient entre deux courses folles, avec des séquences hors de la voiture en Quick Time Event. L'aventure Solo propose en effet d'alterner phases de conduite chevronnée et autres séquences de courses-poursuites… à pied. Au volant, les sensations demeurent proches de celles rencontrées avec *Need for Speed : Hot Conduit*. Toujours au rendez-vous, la sempiternelle jauge de nitro ne sera pas du luxe pour tenter de semer vos concurrents, désireux tout comme vous d'empocher la coquette somme de 25 millions de dollars à la fin du périple… Ce road trip totalement limite, où règne en maître l'absence de règles, promet aux joueurs de voir du pays ; cols de montagne, canyons abrupts ou même centres-villes bondés. Un dépaysement qui, on l'espère, tiendra toutes ses promesses du début à la fin. Le moteur Frostbite 2, déjà à l'épreuve sur *Battlefield 3*, l'autre grosse sortie de l'éditeur pour cette fin d'année, fait ici des merveilles ! La sensation de vitesse dans *NFS* s'avère grisante et les multiples effets durant les courses renforcent l'aspect déjanté et frénétique de certains parcours. L'apparition d'avalanches, de pluie ou de sable influe de surcroît grandement sur la conduite et garantit un spectacle visuel détonnant. L'intensité durant certains face-à-face promet, quoi qu'il en soit, d'insuffler aux courses une bonne dose d'adrénaline. Des sensations bien présentes lors de notre passage sur les routes glissantes d'un environnement enneigé avec une visibilité quasi nulle lors de l'effondrement de rochers ou d'autres explosions en tout genre. Amateurs de sports mécaniques, soyez prêts !

CHRISTOPHE BRONDY

À RETENIR
Éditeur Electronic Arts
Développeur Black Box
Sortie prévue 18 novembre 2011

Désormais, il faudra également jouer du poing à grands renforts de QTE pour en découdre avec la police.



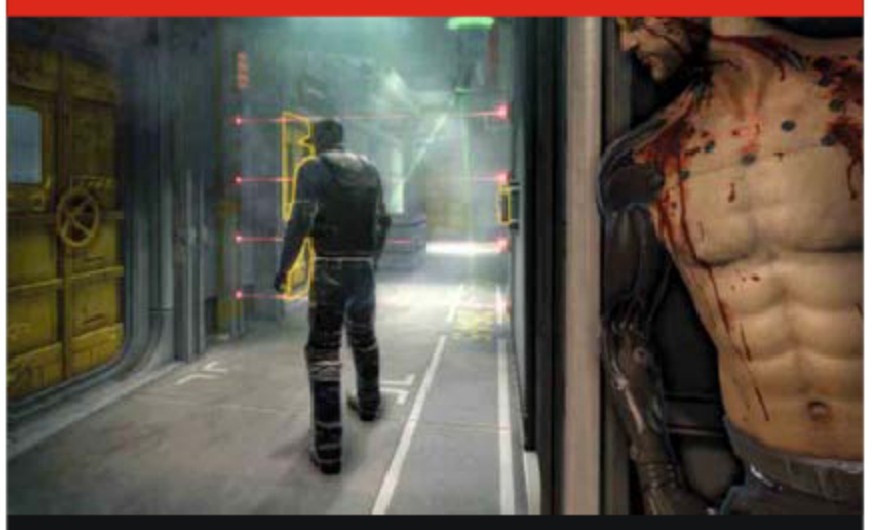
Les dernières nouveautés du monde automobile sont présentes : McLaren MP4-12C, Ford Shelby GT500, Lamborghini Aventador ou encore, ici, la Porshe 911 Carrera S. Au total, 200 véhicules !

Release by winky©

En Multi, le jeu permettra de rejoindre une course déjà commencée et la gestion Autolog permettra aux joueurs de comparer leurs temps ainsi que de surveiller l'ensemble de leurs carrières.

Release by winky©

DEUS EX : HUMAN REVOLUTION



Le premier DLC !

Le très réussi *Deus Ex : Human Revolution*, disponible depuis fin août, s'offre déjà le luxe de proposer aux joueurs une mission supplémentaire. Vous n'aurez donc pas le temps de laisser souffler Adam Jensen, qui devra de nouveau affronter des situations périlleuses en étant le plus discret possible. Baptisé *Le Chaînon Manquant*, ce contenu additionnel offre donc à notre héros cybernétique le loisir de montrer de quoi il est capable dans cette nouvelle mission, qui viendra s'insérer au beau milieu de l'aventure. Rassurez-vous, il ne sera pas question de recommencer le jeu depuis le début pour y accéder, puisqu'elle sera disponible directement via le menu principal. Eidos Montréal annonce tout de même pas moins de cinq heures de jeu, au cours desquelles il vous faudra faire certains choix pour progresser. Notez que Jensen débutera cette mission sans armes ni augmentations, lesquelles seront proposées au compte-gouttes au fil de votre évolution. Voilà de quoi ravir les amateurs d'infiltration, et de quoi frustrer un peu plus ceux qui aiment foncer dans le tas.

Adam Jensen débutera cette mission sans arme

World of Battleships

Touché coulé !

Après avoir conquis les terres avec *World of Tanks* et les cieux avec *World of Warplanes*, il ne manquait plus que les océans. C'est désormais chose faite avec l'annonce de *World of Battleships*, un nouveau free-to-play qui rejoint la famille sans cesse croissante des *World of*. Le titre, vous donnera l'occasion de plonger au cœur de batailles navales contemporaines d'envergure. Les joueurs auront le loisir de choisir entre différents navires et plusieurs tactiques pour venir à bout de leurs ennemis. Trois classes principales sont donc disponibles : le porte-avions, capable de fournir un support naval et aérien, le cuirassé lourd, conçu pour être un attaquant puissant, et enfin le destroyer léger, qui mise tout sur sa réactivité. Chacune de ces bêtes de guerre a ses propres caractéristiques, tant au niveau de l'endurance que de l'armure ou de la puissance de feu. À vous de décider quel rôle vous souhaitez incarner durant les batailles. Histoire d'apporter un peu de piment à tout ça, il sera proposé aux joueurs un large choix de maps, chacune étant soumise à ses propres conditions météo afin d'enrichir davantage le gameplay. L'éditeur n'a plus qu'à réunir ses trois *World of* en un seul et unique jeu pour offrir aux joueurs une guerre mondiale qui se déroulerait sur tous les fronts ! Notez tout de même que *World of Battleships* n'a, pour l'instant, aucune date de sortie officielle, ni aucun bêta-test annoncé.

À RETENIR

Éditeur Wargaming.net
Développeur Wargaming.net
Sortie prévue N.C.

Worms : Ultimate Mayhem

Invasion de vers.

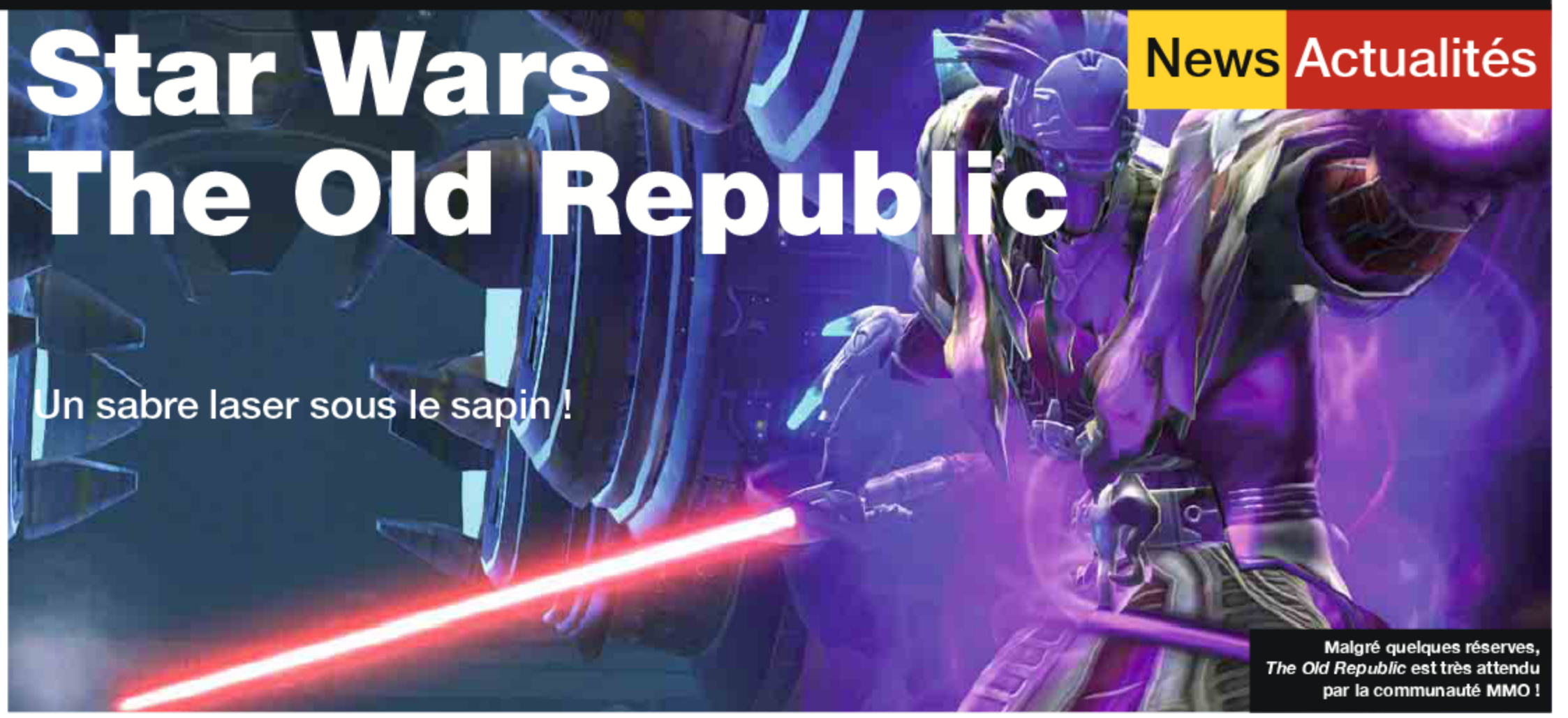
Décidément, les vers de terre de la série *Worms* sont résolus à faire le forcing en cette fin d'année : vous aurez l'occasion de retrouver les créatures roses non seulement dans *Worms : Crazy Golf*, mais également dans le tout nouveau *Worms : Ultimate Mayhem*. Disponible depuis la fin septembre pour environ 12 euros, ce nouveau volet en 3D vient enrichir une série déjà longue d'une vingtaine d'épisodes. Ici, vous disposerez d'un éventail de possibilités tactiques encore plus large lors des affrontements. Jouable en solo, en local jusqu'à quatre (en partageant le même écran au tour par tour) ou en encore ligne, *Ultimate Mayhem* aura de quoi vous amuser, avec plus de 70 missions et des modes tels que Match à mort, Terre natale et Protection de statue. Le jeu propose également de personnaliser ses avatars, et même la pierre tombale que vous laissez derrière vous après avoir été abattu ! Quant aux armes, on retrouve les classiques du genre, comme la Sainte Grenade ou le Super Mouton, tout

en découvrant de nouveaux jouets, comme la Vieille Dame, le Feu d'artifice ou encore le Lancer de gros. D'autres améliorations, tant cosmétiques que relatives au gameplay, viennent naturellement enrichir cette mouture, qui s'annonce tout aussi déjantée que les autres !

Release by winky©

Star Wars The Old Republic

Un sabre laser sous le sapin !



Malgré quelques réserves, *The Old Republic* est très attendu par la communauté MMO !

BioWare est bien connu pour ses RPG à succès comme *Baldur's Gate*, *Neverwinter Nights* et, plus récemment, les séries *Mass Effect* et *Dragon Age*. Alors lorsque le développeur a annoncé son projet de monde persistant en utilisant la licence *Star Wars*, ça a forcément mis la planète MMO dans tous ses états. Il faut dire que BioWare compte bousculer un peu les MMO en basant *The Old Republic* sur la narration et non sur le farming de créatures ! Les amateurs du genre se demandent encore quel sera l'intérêt du titre pour les très hauts niveaux, et le doute concernant la qualité globale du jeu est dans tous les esprits. D'autant que ces derniers temps, BioWare n'a pas œuvré pour rassurer les joueurs. Après un bêta-test très discret, les développeurs ont lancé les précommandes de leur bébé sans même divulguer la date de sortie… Auraient-ils l'intention de vouloir vendre *Star Wars* sur son seul nom, sans même que les gens aient pu essayer le produit ? Les rumeurs vont bon train ! Quoi qu'il en soit, *The Old Republic* est le MMO attendu de cette année, et sa date de sortie vient enfin d'être annoncée officiellement. Vous aurez donc l'occasion d'errer parmi les Jedi pour Noël, le 22 décembre pour être précis. L'abonnement mensuel s'élèvera à 12,99 euros. Quant aux boîtes du jeu, elles sont déclinées en trois versions : l'édition Standard à 54,99 euros, comprenant le jeu et un mois d'abonnement ; l'édition Deluxe digitale à 74,99 euros, dans laquelle viennent s'ajouter cinq objets à utiliser en jeu (droïde d'entraînement, holodanseuse, holocaméra, STAP et fusées) ; enfin, l'édition Collector à 149,99 euros maximum, qui comprend tout le contenu de la Standard et de la Deluxe, ainsi que deux objets supplémentaires (droïde souris et un marchand unique), une statuette de Dark Malgus, un CD de la bande originale, une mallette collector, une carte de la galaxie et quelques menues broutilles. Voilà qui devrait faire plaisir aux fans !

À RETENIR

Éditeur LucasArts
Développeur BioWare
Sortie prévue 22 décembre 2011

Le Seigneur des Anneaux Online

L'Essor d'Isengard

Depuis son passage en free-to-play, le monde persistant du *Seigneur des Anneaux* a renoué avec le succès. Si ce n'est déjà fait, la sortie de son extension *L'Essor d'Isengard* est l'occasion de tester ce MMO. Celle-ci vous guidera vers l'est afin de découvrir trois nouvelles régions : le pays de Dun et ses sombres guerriers, le col reliant Eriador aux plaines du Rohan dans La Trouée du Rohan, et Orthanc, l'une des deux tours d'Isengard, qu'il vous est désormais possible d'explorer. Vous aurez aussi la possibilité de progresser jusqu'au niveau 75 et de participer à un nouveau raid pouvant rassembler jusqu'à 24 joueurs. De nouvelles vertus et compétences font bien sûr leur apparition, ainsi que de l'équipement encore plus puissant, utile pour affronter Draigoch, un dragon maléfique, parmi les plus puissantes créatures de la Terre du Milieu. Les fans ayant précommandé cette extension ont bénéficié de quelques avantages comme des PT (points turbine) à dépenser dans le magasin de *LOTRO*, des montures spécifiques ou l'accès à des packs de quêtes. Sans faire trop de bruit, ce MMO poursuit son chemin, fort d'une communauté de fidèles accros à Gandalf et à ses potes les Hobbits.

Profitez des nouvelles zones pour améliorer votre personnage jusqu'au niveau 75.

À RETENIR

Éditeur Codemasters
Développeur Turbine
Sortie prévue Disponible

En vrac !

Tribes : Ascend

> Toujours prévu pour début 2012, *Tribes : Ascend*, a ouvert ses inscriptions afin que les joueurs puissent rejoindre la phase de bêta, qui devrait démarrer dans peu de temps. Si vous voulez tenter votre chance, rendez-vous sur www.tribesascend.com.

Release by winky©

La RATP a décidé de ne plus rigoler avec les resquilleurs.

Operation Guillotine s'ouvre sur l'assaut d'un hôtel de Téhéran par les troupes américaines.

Release by winky©

C'est beau, une ville, la nuit.

Battlefield 3

À la veille de sa sortie, *Battlefield 3* n'en finit plus de faire parler de lui. Sa présentation par Electronic Arts, le 15 septembre dernier, fut l'occasion pour Karl Magnus Troedsson, vice-président et general manager de DICE de nous vanter une nouvelle fois les mérites de son bébé et du nouveau moteur Frostbite 2. Comme on nous l'a assez répété ces derniers mois, celui-ci apportera évidemment au titre une qualité graphique jamais vue dans un jeu vidéo, une animation révolutionnaire, des destructions de bâtiments d'un réalisme époustouflant, ou encore une ambiance sonore ahurissante. Avec la participation active de l'ex-SAS Andy McNab en tant que consultant, tout cela permettra forcément, selon M. Troedsson, de nous offrir « le FPS militaire le plus réaliste et prenant du moment ». Cherchez la pique.

Tout convenu que soit le discours de DICE, on a tout de même tendance à croire en la bonne volonté du studio suédois, dont le savoir-faire n'est plus à démontrer. Ainsi, les parties en Multi s'annoncent absolument passionnantes, que ce soit sur des maps immenses comme Caspian Border (toute désignée pour le retour du 32 Vs 32 cher à *Battlefield 2* et l'utilisation de véhicules variés), ou plus réduites comme Operation Metro, qui nous propose de faire le ménage dans une station fictive de notre bon vieux métro parisien. Des deux *Bad Company* déjà sortis, sont hérités les systèmes d'escouades et de gain d'expérience débloquant armes et gadgets, tandis que le Battlelog fera de son côté office de Facebook de combat, en proposant un réseau social adapté aux joueurs (formation d'équipes, comparaison de statistiques…).

En Solo, la sauce prend plutôt bien, mais ne surprend pas

Mais cette dernière présentation nous a surtout permis de toucher à Operation Guillotine, une partie inédite de la campagne Solo révélée cette fois-ci… Sur PlayStation 3. On se gardera donc de livrer toute analyse approfondie du rendu du jeu qui, bien que tout à fait correct, reste assez éloigné de ce que devrait pouvoir nous offrir un bon PC. Se déroulant de nuit dans la ville de Téhéran, la mission propose d'abord de transporter un mortier, qui servira à envoyer une balise lumineuse, puis de se frayer un chemin vers un hôtel pour y ouvrir quelques portes à grands renforts de QTE et descendre un ennemi en bullet-time. Le tout en essuyant les tirs de quelques locaux belliqueux, mais pas forcément très futés ni très à couvert… La sauce prend plutôt bien, mais ne surprend pas. *Battlefield 3* semble déterminé à appliquer à la lettre la recette phare de ces dernières années, avec tout ce qu'elle peut impliquer en matière de scripts et d'effets de manche. Il en faudrait un peu plus pour nous convaincre, et les missions en Coopération, au déroulement très similaire, n'y changent pas grand-chose. Reste que l'on n'attend pas vraiment un jeu comme *BF3* pour son mode Solo… La bêta Multijoueur, normalement disponible à l'heure où vous lisez ces lignes, nous permettra de nous frotter à des modes bien plus intéressants et, par la même occasion, de voir ce que le titre a réellement dans le ventre sur PC. Il s'agira également du meilleur moyen de patienter en attendant la sortie du jeu, toujours prévue pour le 27 octobre prochain.

KEVIN CICUREL

EN BREF
Après quelques infidélités, *Battlefield* revient sur PC.

Si les alliés se mettent bien à couvert sur la démo, on ne peut pas en dire autant des ennemis.

À RETENIR
Éditeur Electronic Arts
Développeur DICE
Site www.battlefield.com/battlefield3
Très prometteur en Multi, un peu moins en Solo…

Les grosses maps en Multi seront l'occasion de piloter toutes sortes de véhicules.

Le mode Coop se veut assez proche du Solo dans ses mécaniques.

Release by winky©

DOSSIER

The Elder Scrolls Skyrim

Année faste pour les amateurs de RPG : après le déjà culte *Witcher 2*, nos machines se préparent au retour d'une des licences les plus appréciées du genre, *The Elder Scrolls*.

JEAN-KLÉBER LAURET

Attendez-vous à devoir faire face à un dragon assez tôt. Et attendez-vous à mourir, aussi.

Depuis un an, les présentations de *Skyrim* ont été nombreuses, suivant un rythme presque métronomique au fil des mois. Toujours un peu plus convaincus à chaque fois, il ne nous restait plus qu'à y jouer, et c'est enfin chose faite grâce à une session de plus de deux heures trente. Une goutte d'eau dans l'océan d'un *Elder Scrolls*, mais tout de même de quoi se faire un avis sur les aspects les plus « évidents » du RPG de Bethesda : réalisation, système de jeu, interface. Tout a été décortiqué le mieux possible pendant ces 150 minutes. Un bon moyen, également, d'être quasi certain que *Skyrim* s'annonce comme un des meilleurs jeux de rôle de ces dernières années, parvenant à rallier aussi bien les fans de la première heure que les néophytes, grâce à un dynamisme jusqu'alors inédit dans la série. Mais avant d'entrer dans le vif du sujet, une rapide rétrospective s'impose.

Avec son premier épisode sous-titré *Arena*, sorti en 1994, *The Elder Scrolls* instaurait déjà une recette héritée du JDR papier : un monde totalement ouvert, une liberté d'action fascinante et des dizaines, voire des centaines, de donjons et villes à explorer. Avant tout réservés à une certaine « élite hardcore », *Arena* et sa suite *Daggerfall* ont clairement fait évoluer le RPG PC – et ont également redéfini la notion de bug. Il faut cependant attendre le troisième chapitre (*Morrowind*), en 2002, pour que la série connaisse le succès auprès d'un public plus large. Puis, 2006 voit l'arrivée d'*Oblivion* (sur PC mais aussi sur Xbox 360), indiscutablement l'épisode le plus populaire de la saga (bien qu'une frange d'irréductibles lui préfère toujours son prédécesseur). Cinq longues années ont été nécessaires à Bethesda pour accoucher du monde de *Skyrim*, une production ambitieuse, qui reprend les bases immuables d'*Elder Scrolls*, et amène tous ces concepts à un niveau supérieur. Pourtant, à première vue, peu de changements : la création du personnage est des plus classiques, et le jeu met en scène des races déjà connues (Bretons, Hauts Elfes, Orcs, Elfes Noisr, Redguards…). Comme prévu, la customisation du physique est très poussée, et chaque partie du visage peut être finement ciselée. Comme prévu également,

Le premier choc se produit lorsqu'on entre dans l'interface principale

Release by winky©

Les paysages ne sont pas qu'enneigés : l'inspiration celtique et irlandaise semble également très présente.

L'ambiance nordique et viking se ressent jusque dans le look de certains combattants.

veau dynamisme des combats aucoup au système d'ambidextrie é par les équipes de Bethesda.

Release by winky©

De nombreux métiers devraient être proposés, dont l'immanquable alchimie.

Les effets de lumière dans les donjons sont particulièrement saisissants.

Il semble que l'utilisation de l'arc ait gagné en efficacité dans ce nouvel épisode.

seul le choix de l'origine oriente une spécialisation en début de partie. Ainsi, les Elfes Noirs préfèrent la discrétion et la magie, alors que les Redguards excellent au combat à l'arme blanche. Ce n'est qu'en cours de jeu, et en usant à bon escient de ses compétences, que la classe de l'avatar se façonne. Voilà ce qui ne change pas.

Le premier choc se produit lorsqu'on entre dans l'interface principale, qui englobe à la fois l'équipement, la magie, les talents et la carte du monde. Le système de menus et sous-menus latéraux arrive alors, et il s'avère ultra-intuitif. En quelques secondes, on gère ses armes, son armure, ses sorts et son loot, d'une manière parfaitement naturelle. La lourdeur d'*Oblivion* semble définitivement être de l'histoire ancienne, puisque Bethesda a enfin compris l'intérêt d'une bonne prise en main dans un RPG. Ceci étant dit, on peut tout de même émettre quelques critiques concernant le design de ces menus, très épuré et moderne, à cent lieues de l'esprit « médiéval fantastique » auquel nous sommes habitués.

Certes, ce n'est qu'un détail, mais qui peut avoir son importance en matière d'immersion. Rien à redire, en revanche, concernant la nouvelle gestion des raccourcis : une pression sur une touche met le jeu en pause et permet de s'équiper immédiatement d'une arme ou d'un sort « favori », que ce soit dans la main gauche ou la main droite. On passe alors d'une épée bâtarde à un arc long en un clin d'œil, variant ainsi aisément les types d'approche. Cette refonte globale de l'interface apporte donc un réel dynamisme, et l'on se concentre alors sur l'essentiel, à savoir sa vie dans la province de Skyrim. Et, bon point, cette nouvelle région s'avère aussi séduisante que dangereuse.

Visuellement et à première vue, le nouveau titre de Bethesda n'explose pas les standards, mais dévoile ses charmes au fil des explorations. Le moteur graphique maison reste en effet un cran en deçà de certains de ses concurrents (tel *The Witcher 2*), mais le monde est si ouvert et témoigne d'un tel souci du détail que l'on s'y croit presque instantanément. Très montagneuse, Skyrim affiche des paysages de roches, de lacs paisibles, de hauts sapins et de pentes abruptes, mais aussi des cités majestueuses en altitude ou des donjons antédiluviens. Le plus frappant n'est cependant pas l'extraordinaire portée de vue ou les belles textures, mais assurément le changement d'ambiance radical qui peut se produire en quelques instants. Il suffit d'escalader un contrefort pour qu'un violent blizzard se mette à souffler ou qu'un épais brouillard tombe comme une chape de plomb. Les effets de la météo sont, à ce titre, particulièrement saisissants, et l'on comprend alors que Bethesda a avant tout souhaité rendre son nouvel univers plus réaliste. Au-delà d'une grosse mise à jour graphique, *Skyrim* affiche en effet une sensation de vie et une cohérence qui forcent le respect. Il suffit d'arriver dans une ville pour s'en rendre compte : lors d'une promenade dans les rues, on y capte des conversations crédibles entre les PNJ, souvent importantes pour l'intrigue principale, alors que ces derniers vaquent à leurs tâches quotidiennes en étant humainement crédibles. Régulièrement citées comme points faibles d'*Oblivion*, l'animation et la modélisation des personnages ont par ailleurs été largement améliorées. On a enfin l'impression de s'adresser à de vrais êtres vivants et non plus à des mannequins mono-expressifs. La nouvelle vue durant les dialogues, plus éloignée du visage de l'interlocuteur, permet

Release by winky©

Cet épisode propose enfin des visages réalistes et très finement modélisés.

également une transition moins artificielle entre action et discussion. Autre gros point fort de la réalisation : la musique. À la fois subtiles et héroïques, les plages sonores s'avèrent la plupart du temps d'autant plus exquises pour les oreilles qu'elles s'adaptent toujours parfaitement à la situation.

En résumé, sans être une grosse claque technique, ce nouveau *Elder Scrolls* s'annonce comme l'épisode le plus abouti en matière de réalisme, grâce à une foule d'aspects, plus ou moins importants, peaufinés à l'extrême. Et rien que pour ça, la randonnée pédestre fait rêver. Mais il n'est pas question ici d'une balade bucolique à travers champs. Non, RPG et heroic fantasy sont forcément synonymes de combats à outrance, et *Skyrim* entend bien satisfaire la brute qui sommeille dans le cœur de tous les rôlistes. Là encore, la surprise est de taille. Évoquée plus haut, l'ambidextrie de l'avatar permet une multitude de combinaisons jubilatoires : sortilège de flamme dans la main gauche, hache de guerre dans la main droite, classique combo bouclier-épée longue, ou, plus fort encore, un sort différent de chaque côté. En pratique, les sensations sont excellentes, et surtout bien plus convaincantes que dans les épisodes précédents. La gestion de l'inertie est meilleure, la visée plus fluide et l'utilisation de la magie tout bonnement jouissive. S'il a été difficile, lors de cet essai, d'évaluer l'efficacité d'une approche purement infiltration, nous pouvons d'ores et déjà vous garantir que l'attaque frontale offre tout ce qu'on attend d'un système moderne de combat en temps réel , à savoir du dynamisme et de la nervosité. Un léger doute subsiste tout de même concernant les mises à mort, ces animations de type « fatalités » qui se déclenchent au moment d'un coup critique : bien que faisant monter la violence d'un cran, elles cassent parfois le rythme des affrontements. Du côté de l'IA, si les ennemis ne font pas preuve d'une astuce hors pair, ils savent correctement se protéger, et attaquent à distance lorsque c'est nécessaire. Largement suffisant pour proposer un challenge épicé comme il faut : dès la première heure de jeu, quelques morts se sont succédé et il va clairement falloir compter sur un peu de level-up pour venir à bout des plus grosses bestioles du titre, comme les dragons par exemple. La session s'est en effet achevée par un combat épique contre ce tueur ailé impitoyable, et autant dire que la défaite a été au rendez-vous, malgré le soutien d'une poignée de PNJ. Au rayon du bestiaire, nous avons aussi pu rencontrer une araignée géante tout droit sortie du *Seigneur des Anneaux* ou encore quelques Draugr, chevaliers zombies particulièrement retors. Bref, pour le moment, du classique, mais du classique efficace et, surtout, un challenge extrêmement motivant.

> Le monde est si ouvert et témoigne d'un tel souci du détail que l'on s'y croit presque instantanément

Si nous avons jusque-là abordé l'aspect technique et le nouveau système de jeu de *Skyrim*, qu'en est-il de l'écriture des quêtes et du scénario ? Autant être honnête, nous n'avons pas appris grand-chose de l'intrigue principale, et le peu que nous avons découvert n'a pas intérêt à être divulgué. Sachez juste que vous démarrez votre épopée comme dans n'importe quel *Elder Scrolls* : vous êtes un anonyme fraîchement débarqué dans une nouvelle région, cette fois située à l'ouest de Morrowind. Rapidement, vous posez vos guêtres dans un charmant village d'inspiration viking. À force de dialogues, vous apprenez que des bandits ont dérobé le plus grand trésor du patelin, à savoir une griffe en or d'une valeur inestimable. L'occasion de partir pour le premier donjon, le sinistre « break falls temple » (la version essayée n'était pas encore localisée). Là encore, on applaudit le level design brillant de l'endroit, qui mélange agréablement grottes, catacombes, repaires d'araignées et salles de

ÉVOLUTION

Un nouveau système de compétences

C'est en regardant vers les étoiles que l'on va façonner son avatar.

Si *Skyrim* ne propose pas de classe prédéfinie, une multitude de compétences et de skills va permettre de se façonner un héros sur mesure au cours de l'aventure. Le nouveau système de gestion de l'expérience se découpe en deux points : lors d'un passage de niveau, vous pouvez choisir d'augmenter votre endurance, votre santé ou votre niveau de magie. Vous aurez ensuite accès à différents arbres de talents, ici représentés sous la forme de constellations : arme à une main, combat à distance, sorts de destruction, niveau de discrétion… La liste est très longue et promet une infinité de combinaisons. En pratique, le tout s'avère très clair et ergonomique, malgré une richesse qui peut faire peur à première vue.

Release by winky©

Malgré les apparences, les Argoniens ne sont pas tous agressifs. Ils peuvent même vous vendre du matériel.

POUVOIRS

Des mots pour le dire

En plus des classiques sortilèges, le héros de *Skyrim* acquiert au fil du temps des compétences extraordinaires appelées « mots de pouvoir ».

C'est à la fin du premier donjon que notre avatar va découvrir la vraie nature de sa puissance. Au nombre de 24, les « mots de pouvoir » s'apparentent à des capacités exceptionnelles, disponibles une fois par jour. Améliorables sur trois niveaux, elles permettent par exemple d'enchanter automatiquement une arme, de produire une onde de choc dévastatrice, de ralentir le temps ou encore d'empêcher un ennemi de s'approcher, sous peine de graves brûlures. Autrement dit, le genre de bonus à utiliser avec stratégie et parcimonie, mais qui peut vous sortir d'une situation désespérée.

Si les Elfes Noirs sont davantage friands de discrétion, rien ne vous empêche de choisir une autre voie.

Release by winky©

prières païennes. Quelques énigmes viennent également ponctuer la progression (rien de complexe, des symboles à associer, la plupart du temps), et l'aspect labyrinthique, mais pas trop, reste très bien équilibré. Après de nombreux coups d'épée et un retour triomphal, le hasard de nos explorations nous conduit ensuite à Whitherun, sans doute une des villes les plus importantes du jeu. Visuellement, l'architecture rappelle, dans une moindre mesure, la Minas Tirith du *Retour du Roi*, avec toutefois une touche celtisante supplémentaire. C'est ici que le gros de l'intrigue va démarrer, puisque se trame l'ombre d'une menace dragonique sur fond de guerre civile. Arrêtons-nous là, sous peine de gâcher le plaisir de la découverte. Ajoutons seulement que la narration apparaît comme bien plus maîtrisée, grâce à une mise en scène plus dynamique et à des répliques qui sonnent juste (espérons que la VF suive cette voie). Dynamisme, cohérence, réalisme, fluidité… Autant de termes qui reviennent régulièrement lorsque l'on évoque ce cinquième chapitre de la saga *Elder Scrolls*. Alors après deux heures trente de découverte, quel sentiment domine ? Que ce soit clair, sur bien des points, *Skyrim* semble s'inscrire dans la parfaite continuité de ses prédécesseurs et, en ce sens, ne bouleverse pas la série. Mais le titre de Bethesda se pose à la fois comme l'héritier d'une certaine idée du jeu de rôle, tout en collant à son époque, grâce à de nombreuses améliorations d'ordre esthétique et pratique. Aussi, pour terminer cette avant-première, osons nous vautrer dans le cliché : avec un tel niveau de finition et une ambition impressionnante, *The Elder Scrolls V : Skyrim* pourrait bien être l'épisode de la maturité. À vérifier dans quelques semaines.

> On a enfin l'impression de s'adresser à de vrais êtres vivants

REVIVAL

Une seconde jeunesse pour *Oblivion*

Le meilleur moyen de patienter en attendant *Skyrim* est encore de rejouer au quatrième épisode.

Qu'on se le dise, malgré ses cinq ans, *Oblivion* est un titre qui vieillit d'autant mieux qu'il tourne désormais parfaitement sur n'importe quelle machine. Mais pour profiter à fond de l'expérience, un passage par la case mods s'impose, car ils corrigent de nombreux bugs, améliorent certaines faiblesses et embellissent la réalisation. Avant toute chose, nous vous conseillons de posséder l'édition GOTY, qui inclut les extensions *Kinights of the Nine* et *The Shivering Isles*. Elle peut se trouver pour une vingtaine d'euros sur Steam. Ensuite, les outils de base à installer se nomment Oblivion Mod Manager, Better Oblivion Sorting Software et Wrye Bash. Expliquer l'installation et l'utilisation de ces outils mériterait un numéro entier de *PC Jeux*, nous allons donc nous contenter de vous donner la bonne adresse pour y voir plus clair : www.oblivionmodwiki.com

Ne sous-estimez jamais la puissance d'un crabe géant !

Release by winky©

DOSSIER

DIABLO III

Cet hiver, pour vous réchauffer, faites un tour en enfer !

JEAN-PIERRE ABIDAL

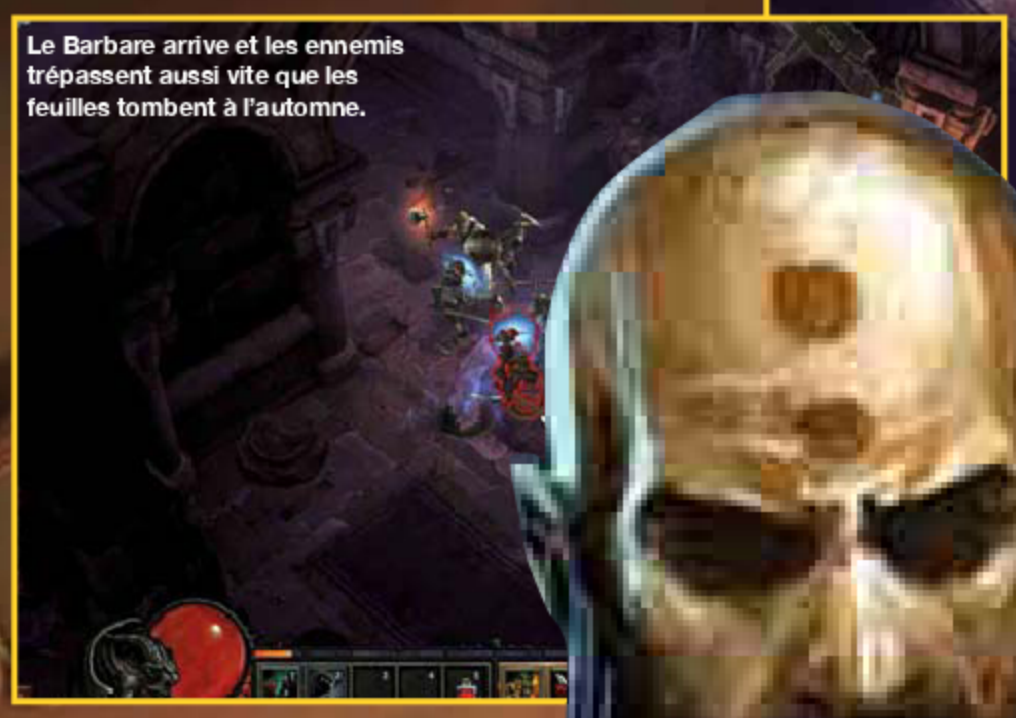
Un artwork qui résume bien la philosophie derrière le gameplay du Féticheur.

Avec les jeux Blizzard, c'est à chaque fois la même rengaine ! L'éditeur annonce un titre, les forums de la planète s'emballent, une partie des joueurs est prête à vendre père et mère pour mettre immédiatement la main sur cette nouvelle merveille, tandis que d'autres jurent que, vraiment, Blizzard ne les y reprendra plus à leur revendre « le même jeu » au bout de dix ans… Et dans le cas de *Diablo III*, jamais les joueurs n'avaient autant réagi. Entre les nouvelles classes de personnages, l'utilisation d'un moteur 3D ou la nouvelle et très originale direction artistique, les occasions de râler étaient nombreuses. Mais, à l'heure où nous avons pu mettre la main sur la bêta – soit une version quasiment finale du jeu, mais limitée à la première partie de l'acte I –, nous affirmons que toutes ces critiques n'ont pas lieu d'être : *Diablo III* sera génial, voire un peu plus encore.

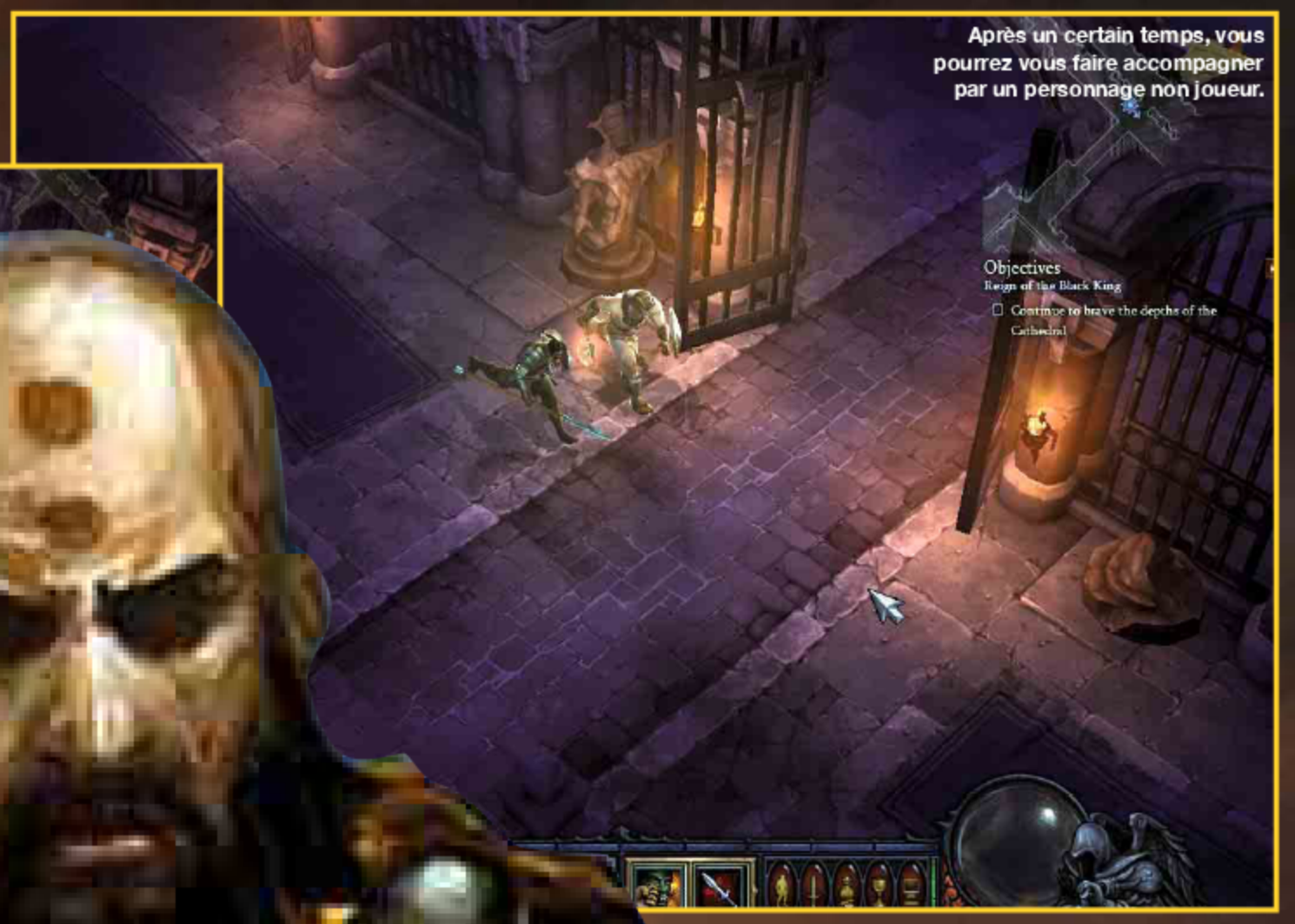
Si vous êtes un habitué de *PC Jeux*, vous savez comme nous apprécions le sérieux de Blizzard, son souci du détail et sa volonté, pour ne pas dire son obsession, du « zéro défaut ». Tout cela, nous l'avons ressenti dès les premières secondes de jeu. Du choix de son personnage en passant par vos premiers pas, tout est fluide, limpide. Le joueur est immédiatement pris en main par un tutoriel qui lui explique les principales commandes (fort peu nombreuses, comme toujours). Mais la vraie claque vient de l'aspect graphique. En utilisant un moteur 3D, plutôt que la 2D du précédent volet, Blizzard s'est offert les moyens de nous proposer un univers cohérent, bien qu'au style légèrement cartoon, fabuleusement animé et, surtout, regorgeant de détails. Il suffit de voir les créatures démoniaques sortir de terre, escalader des précipices ou apparaître sous forme de volutes ectoplasmiques pour se dire que, clairement, on est loin devant la concurrence. Même chose lors des combats où, quelle que soit la classe de votre personnage, vous ressentirez à travers la souris (un véritable exploit en soi) la puissance de destruction de votre avatar. Jamais aucun jeu du genre n'avait réussi à restituer aussi fidèlement la puissance d'un barbare, la force destructrice d'une

Une version quasi finale, mais limitée au premier acte

Release by winky©



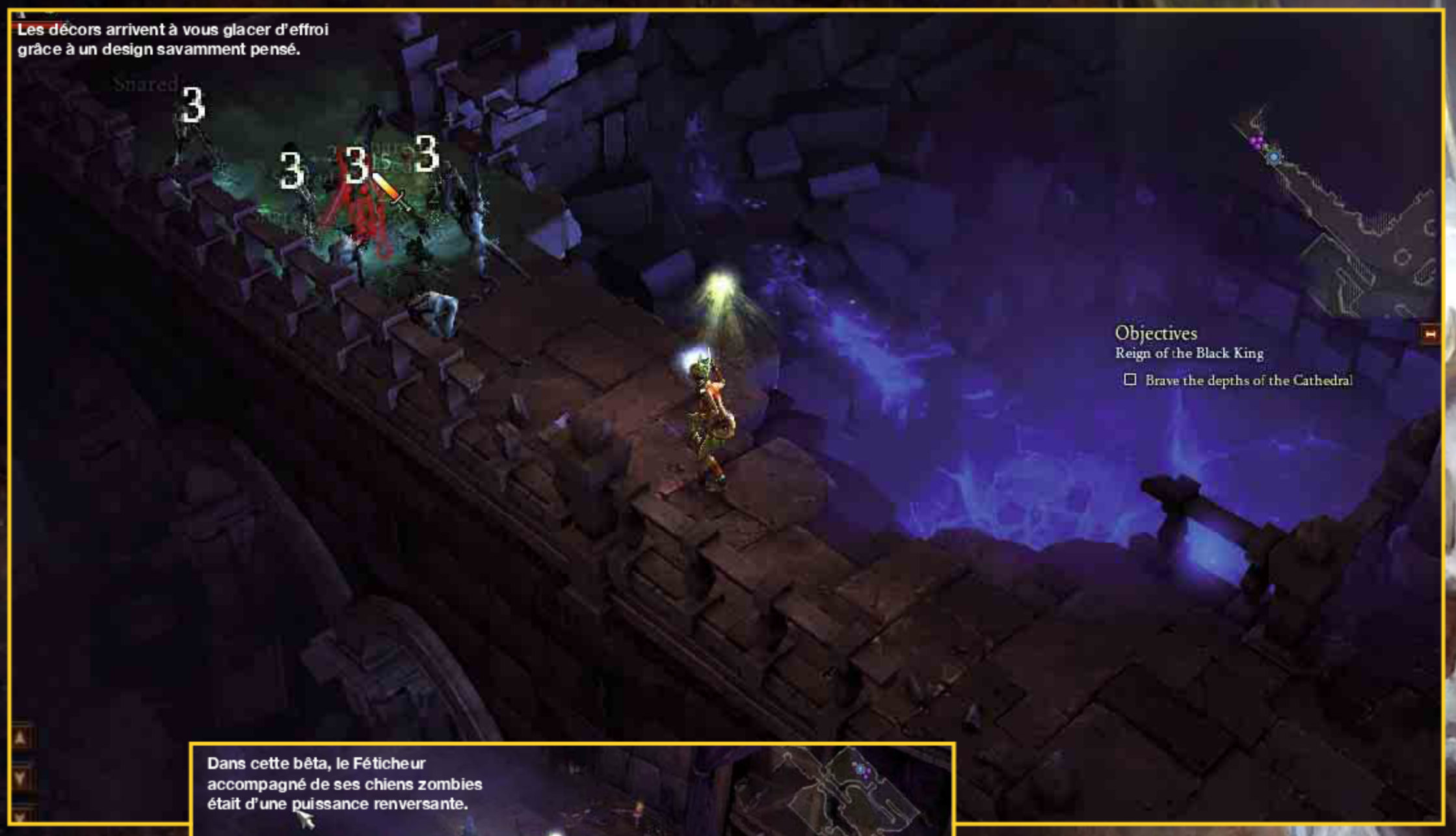
Le Barbare arrive et les ennemis trépassent aussi vite que les feuilles tombent à l'automne.



Après un certain temps, vous pourrez vous faire accompagner par un personnage non joueur.

Release by winky©

DOSSIER



Les décors arrivent à vous glacer d'effroi grâce à un design savamment pensé.

Dans cette bêta, le Féticheur accompagné de ses chiens zombies était d'une puissance renversante.

boule de feu ou la sauvagerie de chiens zombies. Il est aussi vrai qu'aucun hack and slash n'avait encore utilisé de moteur physique pour gérer l'animation des personnages ou la destruction de certains éléments de décor. Loin d'être un simple effet spécial, cette liberté laissée aux level designers offre de nouvelles possibilités tactiques lors des affrontements. Pourquoi, par exemple, attaquer de front une horde de créatures lorsqu'il est possible de faire s'écrouler plusieurs tonnes de pierres sur leurs têtes ?

LES CLASSES

Le Barbare

Arrêtez de réfléchir... vous éviterez les rides.

L'inconvénient avec les Barbares, c'est qu'il ne faut pas leur demander de réfléchir. L'avantage avec les Barbares, c'est qu'il n'y a pas besoin de réfléchir. Des cinq classes disponibles, le Barbare est sans conteste le personnage le plus facile à prendre en main. Il ne possède que deux jauges d'énergie (une de Vie et une de Fury). S'il n'est pas besoin d'expliquer l'utilité de la première, la seconde se vide quant à elle dès que vous utilisez un coup spécial. Mais voilà l'astuce : pour la remplir, il faut massacrer un maximum d'adversaires. Inutile, donc, de faire dans la dentelle, le Barbare se jette au centre de la mêlée, cogne comme un forcené et pulvérise l'ennemi comme d'autres boivent des mocaccinos au Starbucks Coffee... Il faut d'ailleurs noter que dans *Diablo III*, cette classe peut, dès le début, utiliser deux armes simultanément, là où il fallait une spécialisation dans le second volet. Une possibilité qui ne fait qu'accroître la sensation de puissance qui se dégage de cette montagne de muscles. À l'exception des monstres les plus puissants (boss, mini-boss ou tentacules spectraux), le Barbare nous a donné l'impression de faire une simple balade de santé lors de cette bêta. Résolument tournés vers l'attaque, les skills du Barbare se divisent en Fury Generators, Fury Spenders et Situationals. La première catégorie regroupe toutes les attaques qui feront monter rapidement la jauge de Fury. Nous pouvons citer Bash, Cleave ou encore Leap Attack, qui permet de sauter par-dessus un groupe d'adversaires (ou un obstacle) et de causer des dégâts aux adversaires postés autour du point d'impact. Elle sert généralement à commencer le combat. Les Fury Spenders servent, elles, à infliger un maximum de dégâts aux adversaires et consomment donc (comme leur nom l'indique) votre Fury. Les plus impressionnantes que nous ayons pu tester lors de cette bêta étaient : Battle Rage, Threatening Shout ou Hammer of the Ancient, qui blesse tous les adversaires dans la zone d'impact.
Les Situationals, enfin, apportent des bonus temporaires comme la réduction des dégâts subis, l'augmentation de la puissance, la résistance aux attaques magiques et autres.

Release by winky©

Le Sorcier

Un personnage vraiment tout feu, tout flamme... surpuissant à haut niveau.

Comme le Barbare, le Sorcier est l'un des personnages emblématiques de la série *Diablo*. Combien de millions de joueurs ont arpenté les niveaux des deux premiers volets en incinérant, gelant et pulvérisant leurs adversaires ? Une occupation qui reprendra de plus belle dans ce troisième volet, où le Sorcier est plus puissant que jamais. Dès les premières secondes, il peut lancer des éclairs, qui se répercuteront d'ennemi en ennemi au fil des niveaux. Mais si ses aptitudes s'arrêtaient là, cette classe n'aurait jamais eu droit de cité dans un titre comme *Diablo III*. Le Sorcier peut donc s'entourer d'une armure de glace, enchanter ses armes de contact pour en augmenter les effets ou se transformer en Archon, une créature de pure énergie. Mais avant d'en arriver là, il faudra éviter tout contact avec vos adversaires, le Sorcier étant connu pour sa très faible résistance aux coups lors des corps à corps. Heureusement, après des débuts hésitants, il devient extrêmement puissant et peut se permettre d'affronter de véritables hordes d'ennemis avec seulement quelques pouvoirs à sa disposition. Ce qui, croyez-nous, est franchement jouissif.

Comme les autres pratiquants des arts magiques, le Sorcier utilise de l'Arcane Power (ou plus simplement de la Mana) pour lancer ses sorts. Les sorts dits de Signature provoquent des dégâts directs. Il s'agit, entre autres, d'Electrocute, qui crée un arc électrique entre le Sorcier et ses ennemis, et de Spectral Blade.

La branche Offensive regroupe des sorts d'attaque ayant généralement un effet de zone. Bien plus nombreux que ceux de Signature, ils confèrent un véritable avantage au Sorcier dès qu'il doit affronter un nombre important d'ennemis regroupés dans un lieu confiné.

Enfin, les sorts de la branche Utility apportent de nombreux bonus au Sorcier ou à ses alliés. Citons par exemple Slow Time, qui permet de ralentir le temps (et donc les adversaires), ou Teleport, qui permet au Sorcier de se mettre hors d'atteinte de ses ennemis.

Comme les autres classes, le Sorcier peut-etre une femme.

Pourtant, les différences entre *Diablo III* et ses concurrents (ou son prédécesseur *Diablo II*) ne se limitent pas au seul niveau visuel. Le système de jeu lui-même a été revu de fond en comble. Certes, les fondamentaux demeurent : la souris sert toujours à indiquer la destination ou la cible de son personnage, le clic gauche, à le déplacer et à utiliser son « arme principale » et le clic droit, à utiliser son « arme secondaire », tandis que les touches 1 à 5 lancent les sorts, buffs et invocations restants. Mais maintenant, le nombre de pouvoirs pouvant être sélectionnés en même temps dépend du niveau de votre personnage. Limité à deux pendant les premiers pas, ce chiffre croît au fur et à mesure de la montée en puissance de votre avatar. Ce constat s'applique aussi aux sorts, qui voient leur puissance augmenter conjointement avec le niveau de votre personnage. Il n'y a donc plus de points à répartir.

Véritable révolution : le système de craft

Cette simplification ne limite pourtant pas les possibilités offertes, puisque différents systèmes permettent d'accroître l'efficacité de ses choix. Le premier a trait à l'interaction des sorts entre eux. En choisissant les bons sorts (actifs ou passifs), vous pourrez augmenter la performance de certains autres. Un effet encore plus efficace en multijoueur, où les choix de vos compagnons d'armes influenceront également les vôtres. Ensuite, *Diablo III* permet de modifier vos sorts et vos armes grâce à des runes qui en augmenteront les effets. Enfin, n'oublions pas les divers objets que vous achèterez, créerez ou récupérerez sur des cadavres. Véritable révolution pour la licence, le système de craft (qui va de pair avec les hôtels des ventes) permet à chaque joueur de fabriquer des objets (armes, équipements, artefacts…), généralement bien plus puissants que ceux qui peuvent être récoltés dans les donjons.

Release by winky©

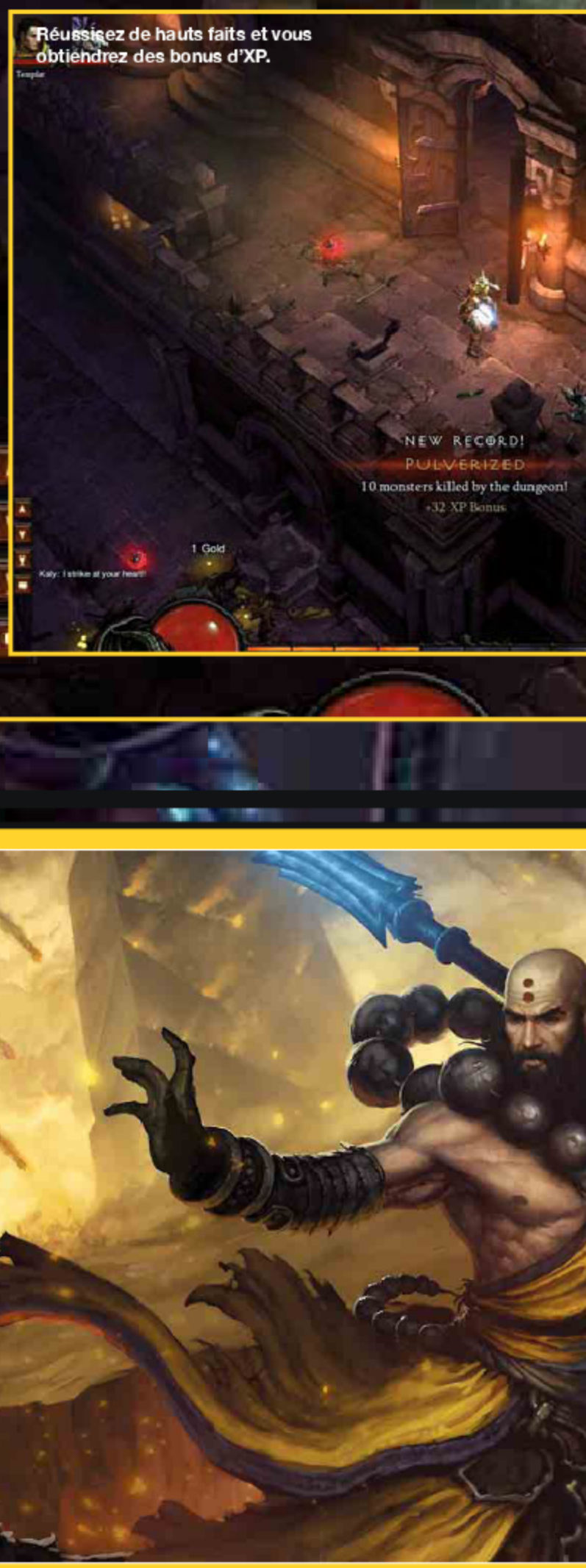
LES CLASSES

Le Féticheur

Un personnage qui n'aura pas de mal à vous envoûter par sa puissance.

Personnage le plus surprenant de ce nouvel épisode, le Féticheur est sûrement celui qui nous a le plus séduits lors de cette première phase de bêta. Assez proche du Nécromancien de *Diablo II*, ce sorcier utilise les forces des ténèbres pour combattre les ténèbres. Rien d'étonnant, donc, à le voir se balader accompagné de créatures infernales, lancer des envoûtements et des malédictions ou invoquer de véritables calamités comme des nuées de mouches ou des grenouilles explosives… Bien qu'il puisse manier un éventail d'armes assez important, le Féticheur ne semble jamais plus à l'aise que lorsqu'il utilise sa sarbacane empoisonnée, bien caché derrière ses créatures. Cette aptitude nous a d'ailleurs permis de traverser cette bêta sans réellement craindre la mort. Non pas qu'il soit invulnérable, mais pour peu que vous preniez votre temps et que vous laissiez vos chiens zombies ouvrir la route, aligner ses adversaires est un véritable jeu d'enfant. En revanche, ce qui est moins certain, c'est la capacité du Féticheur à affronter des adversaires plus puissants, comme il y en aura dans les actes suivants et surtout dans les modes de difficulté les plus élevés…

Comme tout pratiquant des arts occultes, le Féticheur utilise de la Mana pour lancer ses sorts. Du coup, au contraire des classes de combat, toutes les aptitudes du Witch Doctor dépendent de cette Mana. Heureusement, son taux de régénération est extrêmement important, et il est toujours possible de combiner plusieurs sorts en même temps.
Les sorts dits du Physical Realm servent à lancer des fléchettes empoisonnées ou à invoquer des créatures magiques comme des grenouilles empoisonnées, des zombies kamikazes ou des chauves-souris enflammées. Extrêmement puissants, ces sorts n'ont généralement qu'une très courte portée.
Les sorts dits du Spirit Realm vont, eux, s'attaquer à l'esprit de vos adversaires en les hantant jusqu'à la mort ou en les effrayant.
Enfin, le Féticheur peut compter sur ses sorts de Support (soutien). En invoquant des créatures puissantes et maléfiques (comme les chiens zombies) ou en affectant une zone de combat, ils permettent de prendre suffisamment de recul pour éliminer toute menace sans courir trop de risques.



Release by winky©

Dans *Diablo III*, ça explose, ça gicle, ça pête et c'est diablement jouissif.

Même avec autant d'effet à l'écran le jeu ne souffre d'aucun ralentissement.

LES CLASSES

Le Moine

Lui ne rêve pas d'une vie pleine de méditation, mais remplie de massacres.

N'imaginez pas jouer un moine en robe de bure, priant un dieu plein de miséricorde. Non, le Moine de *Diablo III* pratique un art martial qui ferait passer le kung-fu pour une occupation de paraplégique. Seulement armé de ses petits poings recouverts de tissu, le Moine utilise son agilité et son sens tactique pour frapper le plus vite possible ses adversaires. Doublés d'une certaine maîtrise des énergies magiques, ses coups peuvent par exemple générer de l'électricité. À certains égards, le Moine rappelle l'Assassin du précédent volet : même propension à se déplacer sans cesse, à asséner des coups très rapides, puis à s'éloigner… Mais ici, l'impression de puissance est tout autre, et le Moine donne parfois la sensation de frapper bien plus fort avec ses poings que le Barbare avec une épée à deux mains. En revanche, sa résistance aux coups est bien moindre, et il n'apprécie que moyennement d'être cerné d'adversaires sans possibilité de prendre le large. Ses différents pouvoirs illustrent parfaitement la nécessité pour le Moine de ne jamais être statique. En respectant ce seul principe, le Moine a été le personnage avec lequel nous avons pu achever cette bêta le plus rapidement.

Tout comme le Barbare, le Moine est pensé pour l'attaque directe. Ses jauges sont d'ailleurs calquées sur celles de notre bourrin fétiche. On retrouve donc la jauge de Vie et celle de Spirit (artiste martial oblige). Comme dans le cas du Barbare, la jauge de Spirit se remplit à chaque fois que le Moine fait subir des dégâts à un adversaire. La première catégorie de ses pouvoirs est donc celle des Spirit Generators, des coups ne coûtant rien, rapides et d'une efficacité redoutable, notamment le Fist of Thunder.

La catégorie Spirit Spenders regroupe des capacités aussi variées que d'aveugler les adversaires, de créer un leurre qui concentre sur lui tous les tirs ennemis et même un sort de soin quasi instantané.

Pour en terminer avec lui, sachez que le Moine est un homme pieux, et qu'il peut faire appel à des Mantras pour améliorer ses capacités ou celles de ses coéquipiers. Citons, par exemple, le Mantra of Evasion, qui augmente le taux d'esquive des personnages, ou celui de Retribution, qui répercute une partie des dégâts subis sur les adversaires se trouvant dans la zone d'effet.

Release by winky©

Mais pour ce faire, il faut posséder les ressources nécessaires, le schéma de l'objet et, bien évidemment, le niveau de compétences adéquat. Bien que nous n'ayons pu fabriquer que les objets les plus simples, leur efficacité n'a pas été longue à prouver. On imagine déjà les joueurs ayant des personnages uniquement conçus pour devenir des artisans émérites… Là encore, simplicité rime avec félicité, puisque le nombre de créations semble infini alors que le système est enfantin. Et c'est bien là toute la force de ce titre : offrir un système de jeu simplissime dans tous ses aspects, tout en proposant une véritable richesse en termes de contenu et de tactiques envisageables. L'enfer est à nos portes, et nous allons tous y passer l'hiver !

Release by winky©

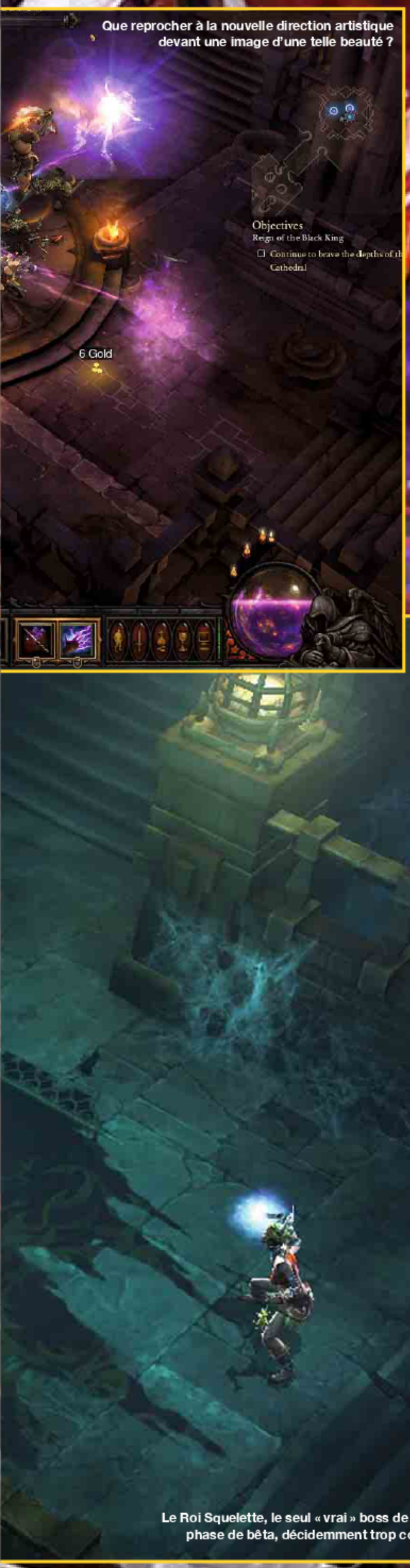
Le Chasseur de démons

Ses flêches frappent au cœur, mais il est loin de s'appeler Cupidon…

Autre petit nouveau dans l'univers de Diablo, le Chasseur de Démons est un personnage qui se joue à distance. Comme toujours, l'utilisation de la touche Shift prendra tout son sens pour éviter que votre personnage n'aille au contact et ne puisse faire usage de ses deux arbalètes. Des armes à l'efficacité redoutable, puisqu'en sus d'une vitesse d'attaque très élevée, le Chasseur de Démons peut ajouter de nombreux effets à ses projectiles. Ils peuvent, par exemple, rebondir d'adversaire en adversaire, ou poser une charge explosive. Mais pour être réellement efficace, ce personnage est condamné à rester à bonne distance de ses ennemis pour faire un maximum de dégâts sans en subir en retour. Heureusement, impossible de combattre des démons sans une certaine connaissance de la magie : le Chasseur de Démons utilise son savoir pour poser des pièges, s'esquiver prestement ou marquer un ennemi, augmentant ainsi les dommages occasionnés. À terme, cette classe est une véritable petite armée à elle toute seule, puisque sa puissance de feu couvre tous les spectres du combat à distance. Le nombre de ses adeptes sur les serveurs de Battle.net risque d'être impressionnant…

Le Chasseur de Démons est la seule classe de *Diablo III* à bénéficier de trois jauges d'énergie : une de Vie (rien de bien étonnant) et deux de pouvoirs. La première représente l'Hatred et l'autre, la Discipline. La jauge Hatred est utilisée par tous les sorts et aptitudes dits offensifs. Il s'agit, par exemple, des projectiles rebondissants, des flèches élémentaires ou encore de la pluie de couteaux.

La jauge de Discipline, elle, est utilisée pour les sorts du même nom qui servent, avant tout, à désavantager vos adversaires. Lors de cette bêta, nous avons particulièrement apprécié le sort Caltrop, qui ralentit et blesse tous les ennemis se trouvant dans sa zone d'effets, et le Smoke Screen, qui rend le Chasseur de Démons invisible pendant deux secondes. Enfin, il faut citer la catégorie Utilities, qui offre un sort rétablissant au maximum la jauge de Discipline.



Le Roi Squelette, le seul « vrai » boss de cette phase de bêta, décidemment trop courte.

Release by winky©

L'ADRESSE FAVORITE
de vos magazines favoris

Le site internet d'abonnement des magazines Yellow Media

mes magazines favoris.fr

46 % D'ÉCONOMIE

50 % D'ÉCONOMIE

PROFITEZ DES **MEILLEURES RÉDUCTIONS** SUR VOTRE ABONNEMENT

+1 DVD GRATUIT

50 % D'ÉCONOMIE

+1 POSTER GRATUIT

47 % D'ÉCONOMIE

ABONNEZ-VOUS et RÉABONNEZ-VOUS EN LIGNE
à VOS MAGAZINES FAVORIS

Yellow MEDIA

Release by winky©

PC JEUX TESTS

L'instant de vérité.

NOUS VOUS PROMETTONS QUE

> Nous nous engageons à donner un avis indépendamment des éditeurs et de tout impératif commercial.

> Nous vous certifions que tous les efforts sont faits pour que les différents types de jeux soient testés par des amateurs du genre et en fonction de leurs spécificités.

> Les tests ont été réalisés sur des versions envoyées par l'éditeur du jeu. Versions qui représentent le jeu tel qu'il sera commercialisé à sa sortie.

> Nous nous engageons à tester les jeux sur des machines classiques, de moyenne gamme, représentatives du parc utilisé par les joueurs.

> Nous nous engageons à passer le temps nécessaire pour juger de la qualité d'un jeu. En aucun cas nous n'utilisons de cheat codes, qui pourraient dénaturer l'expérience de jeu.

PC JEUX HIT

La distinction PC Jeux. Une décoration qui honore le travail de développeurs qui ont su répondre à nos attentes de joueurs et nous fournir, avec leur jeu, une œuvre d'art à part entière. Pas forcément le meilleur jeu du moment, ni du monde, mais un titre qui mérite d'être vu pour des raisons précises. Il faut au moins atteindre 85 % pour espérer une telle distinction honorifique !

PC JEUX HIT ★★★★★

Tous les tests !

ID Software revient !

Du FPS d'école qui fait plaisir.

Rage	42	Trackmania 2	68
Might & Magic : Heroes VI	48	Hector : Badge of Carnage	70
FIFA 12	52	Rock of Ages	72
Pro Evolution Soccer 2012	56	Frozen Synapse	73
WRC2	60		
Driver : San Fransisco	62	**OÙ EN SONT-ILS ?**	74
F1 2011	64	**LE TOP JEUX**	86
Call of Juarez : The Cartel	66		

PC JEUX Notre système de notation

0-19% ABOMINABLE
La pire des engeances, une façon comme une autre de gâcher de l'argent, mais autant le savoir.

20-49% MAUVAIS
Avec un peu plus de sérieux et des choix moins navrants, ç'aurait pu être un « vrai » jeu.

50-69% TRÈS MOYEN
Un outsider. Trop de défauts altèrent le concept de départ du jeu. Pour les joueurs tenaces et peu regardants.

70-84% BON
Il a des atouts et pourra vous séduire. Un jeu efficace, capable de fournir une bonne dose de fun.

85-89% EXCELLENT
Un jeu de premier choix, à la réalisation impeccable. On accroche aisément.

90%+ EXCEPTIONNEL
La marque des classiques, pas la peine d'aimer le genre pour adhérer. Tout le monde y trouve son compte.

Cyclique…

Ça y est, on y est. Après trop d'années passées dans un oubli quasi total, le PC se refait une place sur le devant de la scène des jeux vidéo. Doucement, petit à petit, mais on y arrive, à force de dématérialisé maîtrisé et de progrès techniques. Déjà, en août dernier, Mike Capps déclarait que sa société Epic Games comptait cibler à nouveau le PC en tant que plateforme principale. Le retour au bercail d'un tel studio ne peut être accueilli qu'avec joie, mais n'intervient pas n'importe quand. À l'heure où l'actuelle génération de consoles de salon a craché à peu près tout ce qu'elle avait dans le ventre et où le PC prend nettement ses distances en termes de calculs, et donc de capacités d'affichage, il paraît tout naturel de s'en rapprocher… Mais pour combien de temps ? M. Capp et les quelques homologues qui ne manqueront pas de le suivre tiendront-ils le même discours quand la « next-next-gen » de salon pointera le bout de son nez si bien modélisé ? À voir. Mais je m'égare et en oublie les règles de politesse les plus élémentaires. Je m'appelle donc Kevin (rigolez un bon coup, respirez, voilà), et m'efforcerai à partir de ce numéro de lancer les hostilités de tests aussi bien que le faisait Ghislain. Vous noterez également la présence de nouvelles têtes sur le banc des testeurs. Soyez gentil, faites-leur bon accueil, d'autant qu'ils ont délaissé famille et loisirs pour vous concocter ce mois-ci les tests de *Rage*, *Might & Magic : Heroes VI* ou encore *Trackmania 2* et *Driver : SF*.

KEVIN CICUREL

Pas d'accord avec nous ?
Participez aux tests lecteurs
pcjeux2@yellowmedia.fr

LA FINE ÉQUIPE

La brigade de répression des mauvais jeux

Les mauvais titres n'ont aucune chance face à ces experts.

AXEL OLIVEREAU
Spécialités FPS, action
Jeu du moment *Rage*
Ce mois-ci Ce mois-ci, Axel a fêté ses cinq ans. Pour l'occasion, l'équipe de *PC Jeux* l'a envoyé découvrir les terres du Westland pour réaliser le test de *Rage*. Depuis son retour, Axel se prend pour un homme.

DAVID VANDEBEUQUE
Spécialités Stratégie, RPG
Jeu du moment *Might & Magic : Heroes VI*
Ce mois-ci Ce mois-ci, David voulait perdre du poids. Il a essayé Ducan, ça n'a pas marché. Il a essayé *Wii Fit*, ça n'a pas marché. Il a essayé *Heroes VI*, il a pris 8 kilos. Si vous avez d'autres idées, il est preneur.

JEAN-KLÉBER LAURET
Spécialités RPG, FPS
Jeu du moment *Trackmania 2*
Ce mois-ci Ce mois-ci, JK a découvert qu'il pouvait s'intéresser à un jeu de voitures, alors qu'il n'est même pas prêt à passer son permis. Dommage que *Trackmania 2* ne soit pas le reflet de la réalité...

KEVIN BITTERLIN
Spécialités Sport, action
Jeu du moment *FIFA 12*
Ce mois-ci Ce mois-ci, Kevin attend avec une impatience non dissimulée le nouveau *Football Manager*, dans l'espoir un peu fou de faire du club d'Épinal le Barça Vosgien. Kevin y croit et on n'ose pas briser ses espoirs.

ALIX DULAC
Spécialités Sport, aventure
Jeu du moment *PES 2012*
Ce mois-ci Ce mois-ci, Alix a embrassé plusieurs carrières, en jonglant entre la coupe du monde de rugby et le football. Et comme rien ne l'effraie, il s'est même attaqué au rallye. À ce qu'il paraît, Luc Alphand serait jaloux.

ALEXANDRE CORTONA
Spécialités FPS, action
Jeu du moment FIFA 12
Ce mois-ci Ce mois-ci, Alexandre a chaussé ses crampons, remonté ses chaussettes et enfilé son maillot à l'occasion d'une session de journalisme extrême en immersion totale dans un grand club européen, pour le test de *FIFA 12*. C'est beau.

Release by winky©

Test

RAGE

L'art de tuer selon id Software.

Dans les égouts, l'arbalète chargée de fléchettes électriques est très pratique pour paralyser les ennemis.

PC JEUX HIT ★★★★★

En bref

Le nouveau bébé d'id Software est nerveux, solide et terriblement efficace.

- ☑ Des fusillades fabuleuses
- ☑ Une direction artistique aux petits oignons
- ☑ Le rythme effréné des missions
- ☑ La petite touche d'aventure qui va bien

Malgré une technique laissant clairement à désirer sur PC et une histoire décevante, *Rage* est une petite merveille. À coup sûr l'un des meilleurs FPS de l'année 2011.

Si vous ne l'aviez pas encore deviné, vous ne serez pour autant pas étonné d'apprendre que la rédaction de *PC Jeux* compte un certain nombre de fans des simulateurs de meurtres. Et parmi ceux qui les ont connus à leur sortie, qui n'est jamais submergé par l'envie nostagique de refaire tourner un bon vieux *Doom* entre deux duels sur *Quake 3 Arena* ? Nerveux et jouissif, c'est tout ce que l'on attend d'un FPS digne de ce nom. Malheureusement, cela se fait de plus en plus rare en 2011. À l'heure où des titres comme *Deus Ex 3* et *Dead Island* font, certes, saliver d'avance nombre de joueurs, avouons que la plupart de leurs concurrents ont tendance à lasser rapidement, à l'image des *Call of Duty* annuels. Oui, vous avez peut-être raison, on exagère un chouïa, mais peu importe, *Rage* est enfin là ! *Rage*, le tout dernier bébé d'id Software, et premier jeu du studio texan depuis 2004 et son excellent *Doom 3*. L'attente fut longue, parfois insupportable, et malgré une confiance à toute épreuve en la bande à Carmack, certains détails pouvaient faire craindre le pire. Entre un développement multiplateforme, des courses en buggy sorties de nulle part, les previews parfois mitigées et une date de sortie fréquemment repoussée, on avait connu plus rassurant. Pour autant, et même si tout n'est pas parfait, sachez quand même que *Rage* nous a presque fait monter les larmes aux yeux. Avant de vous expliquer pourquoi, rappelons un point important : *Rage* n'est pas un *Borderlands*-like ! C'est ce que beaucoup de joueurs pensent depuis que Gearbox est passé par là avec son jeu, mais malgré des environnements ouverts situés dans un univers postapocalyptique avec des véhicules pour se déplacer, les deux titres sont très différents. *Borderlands* misait surtout sur son aspect RPG (avec beaucoup trop de loot, d'ailleurs) tandis que *Rage* est avant tout un FPS, seulement mâtiné d'une pointe d'aventure, avec un inventaire classique et quelques dialogues très brefs. Si vous pensiez le contraire, ôtez-vous cette idée de la tête, ou vous risquez d'être déçu. *Rage* est un titre fidèle à la réputation d'id Software, un titre dans lequel vous passez le plus clair de votre temps à tuer, tuer et encore tuer.

Rage est avant tout un FPS mâtiné d'une pointe d'aventure

L'histoire du jeu se déroule en 2035, soit six ans après que l'astéroïde 99942 Apophis a percuté la Terre, la ravageant copieusement au passage. Les conséquences de cette catastrophe sont terribles, toute forme de vie ayant pratiquement disparu de la surface du globe. Heureusement, les instances internationales

Release by winky©

RAGE

Wellspring est le premier des deux hubs que vous aurez à arpenter.

mécaniques de gameplay qui vous accompagneront tout au long de l'aventure : le PNJ le plus bavard de la base vous donne des missions, le marchand vend et rachète du matériel, tandis que le mécano répare et améliore votre bolide. En bonus, ce premier havre de paix est aussi l'occasion de faire la connaissance de Loosume Hagar, la fille de Dan. Non seulement, elle est tout à fait adorable mais, en plus, elle manie le wingstick à la perfection et vous apprendra à en faire autant.

Le wingstick est l'une des armes les plus originales

et jouissives de *Rage*. Aussi tranchant qu'une lame de rasoir, ce boomerang décolle la tête de vos adversaires en un tour de main, dans un geyser d'hémoglobine. Quel pied ! Il suffit de viser l'ennemi, de lancer l'engin et de constater les dégâts : très pratique quand le chargeur de votre arme tombe à sec. Mais revenons à nos moutons et au plus gros d'entre eux, à savoir Dan. Posté derrière le comptoir de la station-service, votre nouveau meilleur ami vous donnera les premières missions de l'aventure. Les intitulés des objectifs sont souvent variés, mais l'essentiel de votre mission restera toujours le même, à savoir donner la mort à tous ceux qui croiseront votre route, tant à pied qu'en véhicule. En pratique, acceptez la mission que l'on vous propose, remplissez-vous les poches de munitions chez le marchand et enfourchez votre buggy ! Le lieu de la mission n'est jamais très éloigné du lieu duquel vous partez. Comptez entre 30 secondes et 2 minutes de promenade, pas plus, mais il y a toujours un peu d'action sur le trajet grâce aux bandits qui viennent vous chercher des noises, façon Mad Max augmenté à grands coups de lance-roquettes et de boucliers énergétiques.

Un scénario et une fin trop décevants

Une fois arrivé à l'entrée du lieu de la mission, un temps de

FPS MAIS PAS SEULEMENT

Une pointe d'aventure dans ce monde de fous

Malgré les airs volontiers bourrins du titre, la création des personnages comme des véhicules a été l'objet d'attentions particulières.

1

Les personnages que vous croiserez dans les deux principaux hubs du jeu sont hauts en couleur. Ils ont été réalisés dans design très soigné et non dénué d'originalité.

2

Les sensations au volant d'un bolide de *Rage* font penser à un mélange de *MotorStorm* et de *FlatOut*. La recette est bonne et le résultat s'avère très arcade avec un boost efficace. Le mode Course est étonnamment réussi.

Release by winky©

Ennemis, véhicules, technique et armement !

DÉTRAQUÉS : Ils sont prêts à tout pour vous faire la peau, bien qu'ils aient tendance à rester un peu trop longtemps à découvert.

MONDE : Celui de *Rage* partagé en deux cartes de taille raisonnable, très réussies artistiquement.

ARSENAL : Vos adversaires sont mieux équipés que vous au tout début de l'aventure, la tendance s'inversera très rapidement.

VÉHICULES : Réparez-les et améliorez-les car vous croiserez quelques bandits lourdement armés à chacune de vos virées.

chargement vous dépose dans un niveau linéaire constitué de corridors et de petites salles, comme dans n'importe quel autre FPS d'id Software. Le temps de nettoyer le niveau de tous les ennemis qui passeront devant votre viseur et d'accomplir l'objectif principal de la mission, il faut compter entre 20 et 35 minutes de jeu, soit autant de temps passé à se mordre la lèvre inférieure devant le plaisir que procurent les combats.

Avec un seul pistolet, le shotgun si cher au studio, deux ou trois mitrailleuses, le wingstick et quelques gadgets, les armes mises à votre disposition ne sont pas très nombreuses, mais les sensations sont si fabuleuses qu'on ne cesse d'en redemander et de pester devant chaque fin de niveau. Les animations à la première personne sont réussies, mais si les combats deviennent aussi dynamiques et jouissifs, c'est également grâce aux ennemis. Chaque type d'ennemi réagit différemment, avec des animations, des comportements et des techniques de combat propres à chacun. Les Spectres, par exemple, passent leur temps à courir, à sauter, à s'accrocher au plafond et à marcher sur les mûrs. Si vous leur tirez dans les pieds, ils feront de petits bonds pour éviter les balles. Le moyen idéal pour éliminer cette vermine, c'est le shotgun. Et les Spectres ayant tendance à vous foncer dessus, l'essentiel des frags s'effectue à très courte distance, alors autant y aller avec le cœur. Plus tard dans le jeu, vous pourrez fabriquer des munitions explosives pour le shotgun, ce qui, combiné au wingstick amélioré de manière à trancher trois têtes à la fois, transforme chaque affrontement en un pur carnage. Toujours à propos d'ennemis, mais dans un registre différent, les combattants de l'Autorité sont beaucoup plus disciplinés et bien mieux équipés. Non seulement, ils disposent de fusils d'assaut très efficaces, se mettent à couvert derrière les objets, mais ils sont en outre équipés de quelques gadgets, comme le bouclier énergétique. Initialement de couleur bleue, ce dernier devient rouge et cède sous le poids des balles après plusieurs rafales bien envoyées. Cela n'a peut-être l'air de rien dit comme ça, mais dans le feu de l'action et avec plusieurs petites variantes en fonction de chaque ennemi, les affrontements offrent un peu plus de profondeur que ce qu'on avait l'habitude de voir dans un FPS d'id Software. Il serait osé de dire qu'il faut brancher son cerveau pour sortir vivant des combats proposés par le titre, mais il faudra tout de même faire preuve d'une pointe d'habileté, surtout au niveau de difficulté Nightmare (celui pour les hommes, c'est-à-dire le plus élevé de tous). Pour en finir avec les combats de *Rage*, qui représentent tout de même 80 % du jeu, dites-vous bien que les sensations sont proches de celles éprouvées sur *Doom 3*, avec néanmoins quelques petites subtilités si vous le souhaitez – voiture télécommandée à faire exploser, tourelle mitrailleuse mobile, etc. Vous l'aurez compris, si vous l'aviez perdu, voilà qui devrait vous redonner le goût d'abattre des cibles de pixels.

L'une des forces de *Rage*, ce sont aussi des personnages au caractère bien trempé.

Une fois l'objectif principal atteint, vous reprenez le volant de votre véhicule, direction la station-service de Dan Hagar pour embrayer sur une nouvelle mission. Et ainsi de suite, pendant une petite quinzaine d'heures, soit le temps nécessaire pour boucler

Release by winky©

RAGE

Le mode Multijoueur propose quelques courses sur circuits fermés. C'est gentil, mais ce n'est pas du tout le cœur du jeu.

Les Spectres sont fous à lier et particulièrement jouissifs à démembrer au shotgun.

Les soldats de l'Autorité sont les plus coriaces de tous. Ils viennent même du ciel !

En achetant les plans et outils adéquats, vous pouvez fabriquer des tourelles mobiles.

la campagne Solo de *Rage*. Pendant tout ce temps, vous effectuez quelques dizaines de missions principales et secondaires et visitez plusieurs repaires des membres de la résistance. Dans ces bases très détaillées à l'ambiance impeccable, on prépare son arsenal pour la mission suivante et on tente sa chance à quelques mini-jeux parfois étonnamment riches. Ça ne vous aura très certainement pas échappé si vous avez suivi l'actualité du jeu : il est aussi possible de participer à des courses en buggy sur circuits fermés, pour empocher des points qui permettront d'améliorer son véhicule par la suite. Le joueur est bien évidemment libre de se promener dans le désert du Westland, mais il n'y a malheureusement rien à y faire, à part, peut-être, récolter quelques plantes de valeur, qu'il pourra revendre ensuite aux marchands. On sent clairement

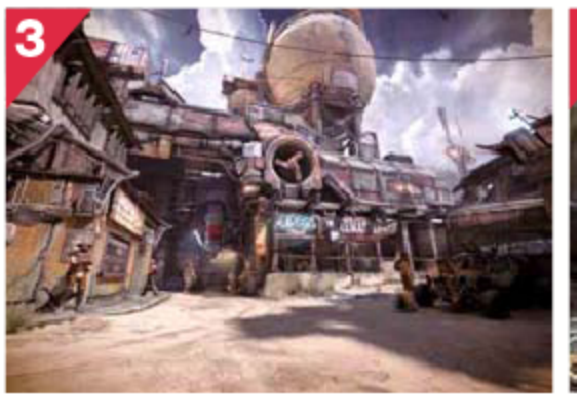
LA RAGE

Une version PC décevante

Beau de loin mais loin d'être beau, *Rage* ne nécessite pas une très grosse bécane. Une surprise, quand on connaît id Software, et surtout John Carmack, l'homme qui a bâti sa réputation sur des moteurs gourmands et capables de pousser nos machines dans leurs derniers retranchements. Messieurs, ça ne vous ressemble pas, et le plus grave, c'est que ça nous vaut une version PC de *Rage* vraiment décevante !

1 Grâce à l'id Tech 5, une seule texture permet de recouvrir un niveau entier. Résultat, les décors sont tous uniques, et vous ne verrez pas deux fois la même chose. Ce procédé de MegaTexture avait déjà été utilisé pour la première fois dans *Enemy Territory : Quake Wars*, mais cette technologie est bien plus poussée dans Rage.

2 La modélisation des ennemis ainsi que des objets tient la route, mais on se doute que le résultat aurait été tout autre si John Carmack n'avait pas absolument tenu à faire tourner *Rage* à 60 images par seconde sur Xbox 360. Résultat, on se retrouve avec une version PC bridée par les limitations de la console de Microsoft.



3 La petite ville de Wellspring est un régal à parcourir. L'ambiance et surtout les différents personnages qu'on peut y croiser sont particulièrement attachants. Il en est de même pour le second hub du jeu, une station de métro abandonnée, seulement éclairée de quelques lumières. Vraiment, la direction artistique est impeccable, conaitrement à la technique.

4 Les paysages que vous découvrirez dans le Westland sont variés et sublimes, à condition de ne pas s'approcher trop près des textures. Du coup, on regrette que l'univers ne soit pas plus riche et intéressant à explorer, car il n'y a finalement pas grand-chose faire dans ce grand désert.

Release by winky©

Les affrontements se font souvent à courte distance, voire au corps à corps.

Les PNJ arborent tous un look très détaillé et singulier.

On se répète peut-être un peu, mais on regrette que l'aspect technique vienne plomber une si belle direction artistique.

développeurs ont fait
r possible pour que
ı accapare suffisamment
ır pour qu'il ne s'ennuie
ı moment.
.p,
sions
înent
›idement,
us
nent qu'on
aginait…
pose
.rs problème concernant
ırio du jeu. Certes, *Rage*
ıalement rien d'autre
'PS assaisonné d'une

Une quinzaine d'heures pour boucler la campagne Solo

pointe d'aventure, donc on pourrait se moquer de l'histoire. Mais non. De la direction artistique aux PNJ que vous croiserez sur votre route, l'univers du jeu est fantastique, mais le joueur est constamment dans le flou au sujet de ce qui l'entoure. Pour preuve, on ne sait même pas comment s'appelle le héros ! On pourrait s'en moquer si la fin de l'aventure avait su se montrer à la hauteur, or ce n'est pas le cas, pas du tout. Résultat, arriver à la fin du jeu est doublement frustrant, parce que les combats sont si géniaux qu'on en redemande encore, mais aussi parce qu'on aurait vraiment aimé en savoir plus sur l'univers qu'on vient de parcourir pendant des heures et des heures. On ne souhaite évidemment pas vous spoiler, mais vous allez sûrement pleurer de déception devant la cinématique mettant un terme à l'aventure. Pour ces raisons, réclamons un *Rage 2*, tout de suite. Et pendant qu'on y est, *Doom 4* juste après !

AXEL OLIVEREAU

PCJEUX Un coup d'essai signé d'une main de maître.

EST > Un des meilleurs FPS de 2011 > Sublime > Décevant sur la fin

N'EST PAS > Un *Borderlands*-like > La claque technique attendue > Assez long

Id-ylique

93%

PS/Aventure ■ **Prix** Environ 50 € ■ **Sortie** 7 octobre 2011 ■ **Éditeur** Bethesda Softworks ■ **Développeur** id Software ■ **Config. minimale** Core 2 Duo 2 GHz, 2 Go de Ram, carte vidéo 256 Mo ■ **Config. recommandée** uad Core 2 GHz, 3 Go de ram, carte vidéo 512 Mo ■ **Mode réseau** Oui ■ **Langue** Français ■ **Âge conseillé** 18+ ■ **Site** www.aftertheimpact.com ■ **Influence** *Doom 3* ■ **Alternative** *S.T.A.L.K.E.R. : Call of Pripyat*

Release by winky©

Test

MIGHT & MAGIC HEROES VI

Stratégie gagnante.

Le rendu des animations et des cinématiques affiche une nette amélioration. Au vu du passif de la série sur ce point, ce n'était pas du luxe.

Vous serez parfois contraint d'affronter des boss : ici, l'esprit du dragon aqueux.

Sur le champ de bataille, les éléments de décor pourront servir de couverture face aux lanceurs de sorts adverses.

On peut bien vous l'avouer maintenant : cette sixième mouture de *Might & Magic : Heroes* nous aura donné quelques sueurs froides ! Lors de l'ouverture de la session bêta test, par exemple, où le jeu affichait certes quelques bons points, mais aussi et surtout des myriades de bugs ainsi que de gros soucis d'équilibrage. Puis ce fut l'annonce, début août, d'un premier retard, suivie d'une version test avec laquelle nous avons dû jouer à cache-cache durant quelques jours… Autant de signes qui sont en général les prémices, au mieux, d'une déconvenue, au pire, d'un joli naufrage avec musique d'orchestre larmoyante et capitaine à la barre saluant l'horizon, tandis que quelques centaines de joueurs tentent d'atteindre les canots de sauvetage pour récupérer leur investissement mal placé. Car oui, ce *Heroes VI* était bien parti pour rompre avec un succès qui ne s'était jamais démenti en quinze ans d'existence de la série.

En bref

Magique et puissant !

- ✓ Une partie RPG convaincante
- ✓ Que d'options tactiques !
- ✓ Le système Conflux
- ✗ IA perfectible

Avec ce sixième opus, la série *Might & Magic* s'impose de nouveau comme la référence en termes de stratégie au tour par tour : plus complet, plus beau… Et forcément plus chronophage !

Heureusement, cette déconvenue n'aura pas lieu ! Pour dire vrai, ce sixième épisode est peut-être même l'un des plus aboutis de la licence. Mais ne nous emballons pas, et commençons par vous donner une vision générale de la chose. Sur le fond, cet opus reprend les grands principes qui ont fait la renommée de la licence : sur une carte représentée en vue tactique et selon un système de progression au tour par tour, un héros (ou une héroïne) va prendre la tête d'une armée de créatures et tenter d'atteindre différents objectifs, qui pourront aller de la libération d'esclaves à la chute du tyran local. Gardez toutefois à l'esprit que, malgré leur apparente diversité, ces missions ne seront là que pour en servir une principale, consistant à développer votre puissance et à l'utiliser avec intelligence sur les champs de bataille pour finir par vous rendre maître de la totalité de la région. Jusqu'ici, rien de neuf, direz-vous… Et pourtant, tellement de choses ont changé ! À commencer par la partie RPG, qui est, selon nous, celle ayant subi le plus de bouleversements.

Ce sixième épisode est peut-être bien l'un des plus aboutis

Disons le clairement : lors des précédents volets, cet aspect restait limité à la simple progression

Release by winky©

Le héros de la faction Sanctuaire pourra marcher sur l'eau ! Un avantage non négligeable durant la phase d'exploration.

de notre héros, progression qui ne laissait qu'une marge de manœuvre très restreinte au joueur. À chaque passage à un niveau supérieur, ce dernier n'avait le choix qu'entre deux compétences proposées par l'IA. Quant aux points d'attributs (attaque, défense, magie), ils étaient affectés sans aucune consultation préalable. Cette nouvelle mouture va, elle, bien plus loin, en proposant notamment un modèle de développement se voulant à la fois riche, ouvert et persistant. Ainsi, chaque héros dispose désormais d'une totale liberté concernant le choix des compétences qu'il souhaite développer. Et les compétences, ce n'est pas ce qui manque : les classiques, comme la logistique, la chance, ou la sorcellerie, y côtoient d'autres qui font leur apparition, à l'image des cris de guerre, qui offrent, par exemple, un bonus d'attaque ou de déplacement à une ou plusieurs unités. Au programme également, l'introduction, tout au long de la campagne Solo, de choix moraux qui influeront sur les capacités du héros. Ainsi, après avoir vaincu Marcus, l'un des généraux du tyran Gerhart, dans la campagne Orc, on pourra décider de le laisser partir

FILS ET FILLES DE

L'histoire sans fin

Ce nouvel épisode nous emmène 400 ans avant les événements qui ont secoué *Heroes V*, pour suivre la destinée des cinq héritiers du duc Slava Griffon, chacun à la tête d'une faction. Voici les quatre présentés dans le bêta-test.

Fils illégitime du duc et fier représentant de la faction Bastion, Sandor a le sang chaud et le coup de hache facile.

Promise à un mari violent, Irina ne tarde pas à réclamer son indépendance au sein de la faction Sanctuaire.

Témoin impuissant du meurtre de son père, Kiril, qui dirige la faction Inferno, ira jusqu'en enfer pour punir les coupables.

Avec son air mi-mort mi-vivant, Anastasya est évidemment à la tête de la faction Nécropole, l'une des plus puissantes du jeu.

Release by winky©

MIGHT & MAGIC HEROES VI

« Winter is coming! » Pour ceux qui ne comprendraient pas l'allusion, je vous renvoie vers Wikipédia, section « Game of Thrones ».

On pourra explorer de nouveaux édifices, comme ces temples qui augmentent votre puissance, mais pour une semaine seulement.

La faction des Nécromants n'a pas fini de vous en faire voir grâce à sa spécialité maison : le drain de vie.

CLEFS DU POUVOIR

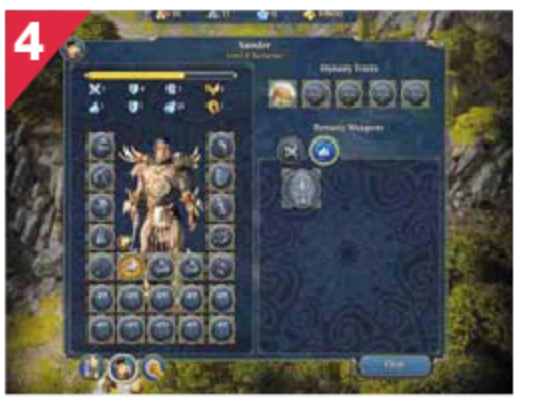
Le jeu dont vous êtes le héros

Les options de développement de vos héros seront nombreuses et variées. La preuve en images.

Vos pouvoirs varieront selon votre faction d'origine et les choix que vous ferez en cours de jeu (voie du sang ou voie des larmes).

Chaque niveau vous donne un ou plusieurs points d'aptitude, à répartir selon votre envie (et vos besoins tactiques).

Les sorts ne sont plus enseignés via des bâtiments, mais choisis comme n'importe quelle compétence générale.

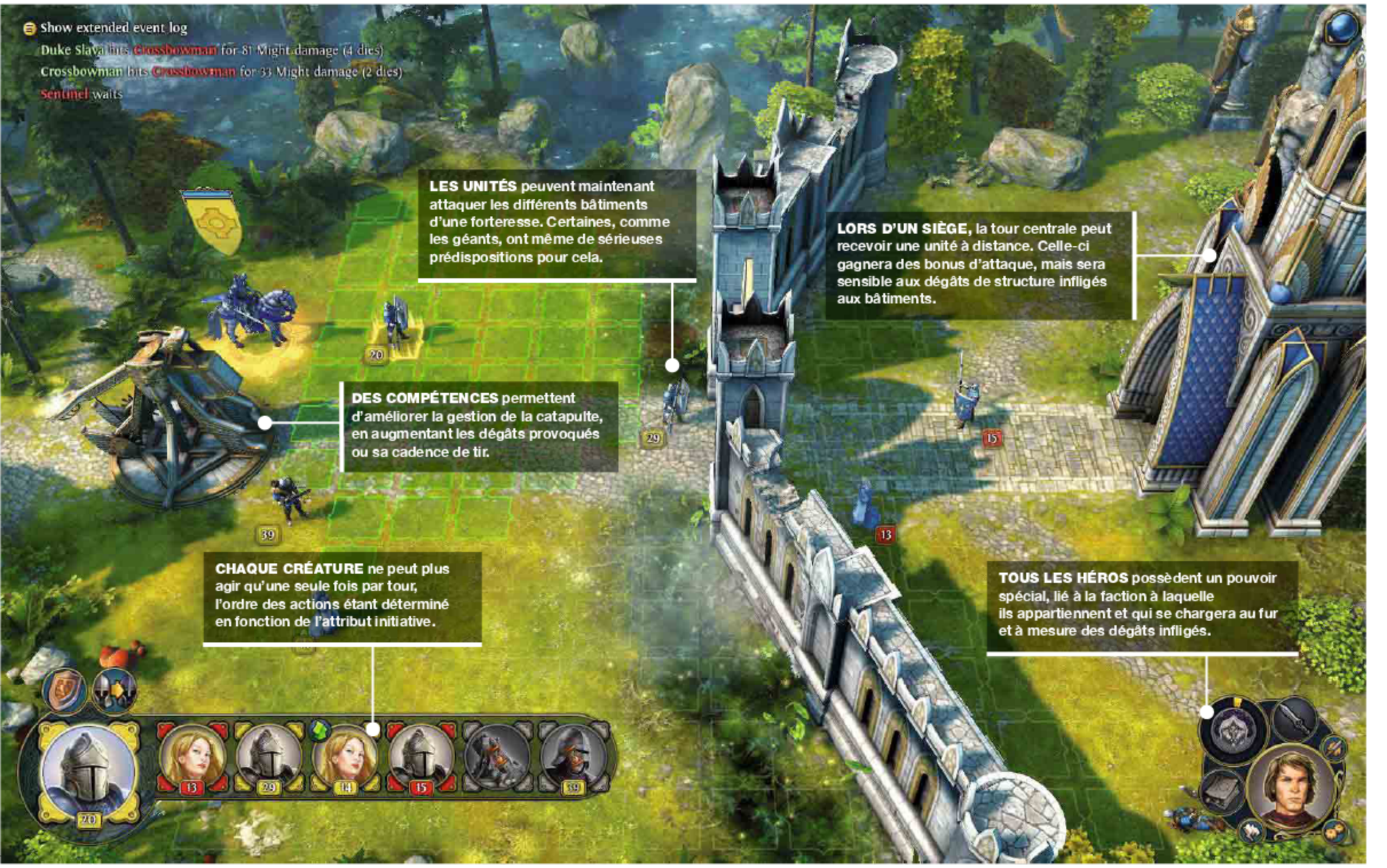


Le jeu intégrera un système d'armes légendaires, des artefacts dont le pouvoir grandira avec celui de votre héros.

Release by winky©

EN DÉTAIL

Prenez donc un siège



ou de l'exécuter pour sa fourberie. La première option vous conduira alors sur la voie des larmes et vous apportera de nouvelles compétences défensives, alors que c'est la voie du sang qui vous attendra dans le second cas, avec cette fois une augmentation de votre potentiel de destruction en récompense. Une dualité bienvenue, à laquelle vous serez confronté lors d'actions plus banales. Il vous arrivera ainsi de laisser de simples créatures neutres s'enfuir devant la puissance de vos troupes.

Est-il bien utile de continuer à aligner les exemples pour montrer à quel point cette partie RPG a gagné en densité ? D'autant qu'une question devrait bientôt germer dans vos esprits : les possibilités de développement sont énormes, d'accord, mais tout cela ne devient-il pas indigeste lorsqu'arrive l'épreuve du champ de bataille ?

Les équilibrages semblent beaucoup plus solides

Eh bien non, au contraire. C'est un vrai plaisir de jongler avec toutes ces options tactiques, de chercher quel sort va pouvoir optimiser au maximum les possibilités de vos unités. Car si les premiers équilibrages de la version bêta laissaient franchement à désirer, notamment sur le rapport de force puissance/magie, ceux de la version finale semblent beaucoup plus solides. En tout cas, suffisamment pour profiter pleinement des différentes nouveautés venues agrémenter les phases de combat. Ainsi, on trouve des bâtiments défensifs inédits, comme la tour centrale, dans laquelle on peut installer une unité à distance pour lui faire profiter de bonus de dégâts et de portée, ou encore ces fontaines magiques disséminées sur le terrain, dont l'aura apporte chance et prospérité aux troupes qui l'approchent. Tout n'étant bien sûr pas parfait, certains regretteront la gestion figée des tours de combat, conçus de telle sorte qu'une créature ne peut jamais attaquer plusieurs fois, quand bien même elle est plus rapide que les autres. La nouvelle interface de gestion des cités devient également plus sobre, pour ne pas dire, un peu cheap. Quant à l'IA… disons qu'elle n'est pas toujours au mieux, notamment lors des sièges de forteresse, où elle devient alors aussi sotte qu'un plat de lentilles. Mais qu'importe, le plaisir de jeu est réel, avec en prime une durée de vie qui s'annonce énorme grâce au nouveau système Conflux, qui gérera toute la partie online. Concluons sur la notion de persistance abordée quelques lignes plus haut : progresser dans la campagne Solo ou participer à des joutes en ligne ne constitueront pas seulement l'opportunité d'incarner un personnage éphémère. Chaque victoire vous permettra en effet de développer un avatar en parallèle, lié à votre profil de jeu et qui sera votre porte-étendard aux yeux de la communauté. Il affichera fièrement vos hauts faits, vos statistiques, et, au fur et à mesure de son avancée, débloquera de nouvelles options : compétences, titres, objets et on en passe. Malgré quelques défauts, *Might & Magic : Heroes VI* est une belle réussite, un jeu hautement stratégique et addictif, annonciateur de quelques belles nuits blanches…

DAVID VANDEBEUQUE

PCJEUX Vous allez en reprendre pour des années.

EST > Addictif > Doté d'une durée de vie incroyable > Beau comme un camion

N'EST PAS > Très intelligent (parfois) > Trop simplifié > Déséquilibré

Indétrônable

87 %

■ **Genre** STR ■ **Prix** Environ 49 € ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** Ubisoft ■ **Développeur** Black Hole Entertainement ■ **Config. minimale** CPU Core 2 Duo 2 GHz, 1,5 Go de Ram, carte 3D 512 Mo ■ **Config. recommandée** CPU Core 2 Duo 2,4 GHz, 2 Go de Ram, carte 3D 512 Mo ■ **Mode réseau** Oui ■ **Langue** VF ■ **Âge conseillé** 12+ ■ **Site** http://might-and-magic.ubi.com ■ **Influence** *HOMM V* ■ **Alternative** *Disciples III*

Release by winky©

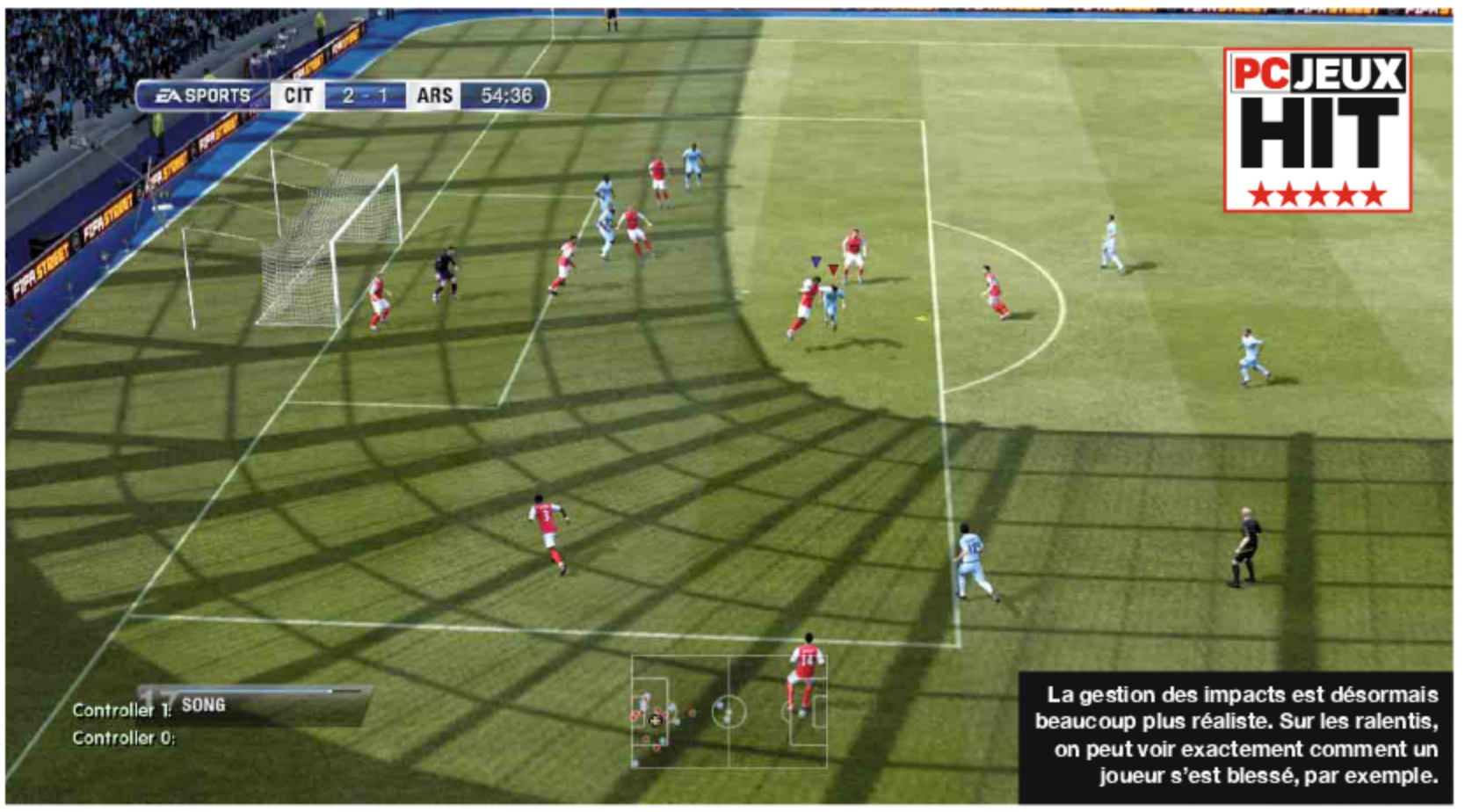
Test

FIFA 12

But en or.

Comme toujours, différents angles de caméra sont possibles. Plus on est proche de l'action, plus la partie est difficile.

Le vrai *FIFA* est là ! Finies les adaptations PS2 faites à la va-vite, *FIFA 12* prend pour modèle la version consoles nouvelle génération. EA Sports aligne enfin les titulaires sur l'herbe moins verte du marché PC et fait ainsi de nombreux heureux, tant cette nouvelle édition de la simulation de football est excitante. Rien que le fait de récupérer un moteur graphique décent change déjà complètement la donne. De l'architecture précise des stades aux nombreux détails de la surface de jeu, en passant par l'incroyable modélisation des joueurs, tout l'aspect visuel monte cette année d'un cran. Au niveau des modes, le joueur PC ne sera pas lésé non plus. Toutes les options habituelles (championnats, matchs amicaux, online) sont de la partie, mais on trouve également de petites nouveautés telles que la possibilité de disputer tout un championnat en ligne ou de jouer au mode Ultimate Team, sorte de ligue virtuelle online où le joueur gère son équipe de A à Z. Enfin, côté gameplay pur et dur, ce *FIFA 12* PC n'a rien a envier à ses homologues PS3 et 360. C'est un peu comme mettre des lunettes après quelques années passées à tâtonner dans le flou : le foot sur PC ressemble enfin à du vrai football ! Les joueurs bougent bien, toutes leurs animations sont extrêmement détaillées et fluides, et leur palette de mouvements est si étendue que l'on peut jouer pendant des heures et continuer à découvrir certains gestes. En matière de dribbles, par exemple, les possibilités sont inouïes. Les joueurs les plus techniques, Cristiano Ronaldo et Leo Messi en tête, sont capables de prouesses individuelles assez impressionnantes. Il faut un peu de pratique pour transformer les



La gestion des impacts est désormais beaucoup plus réaliste. Sur les ralentis, on peut voir exactement comment un joueur s'est blessé, par exemple.

En bref

***FIFA* chausse de nouveaux crampons sur PC, et cela fait plaisir à voir.**

- ☑ Le moteur des versions consoles
- ☑ Les nouveautés défensives
- ☑ Un contenu très important
- ☑ Une référence incontournable

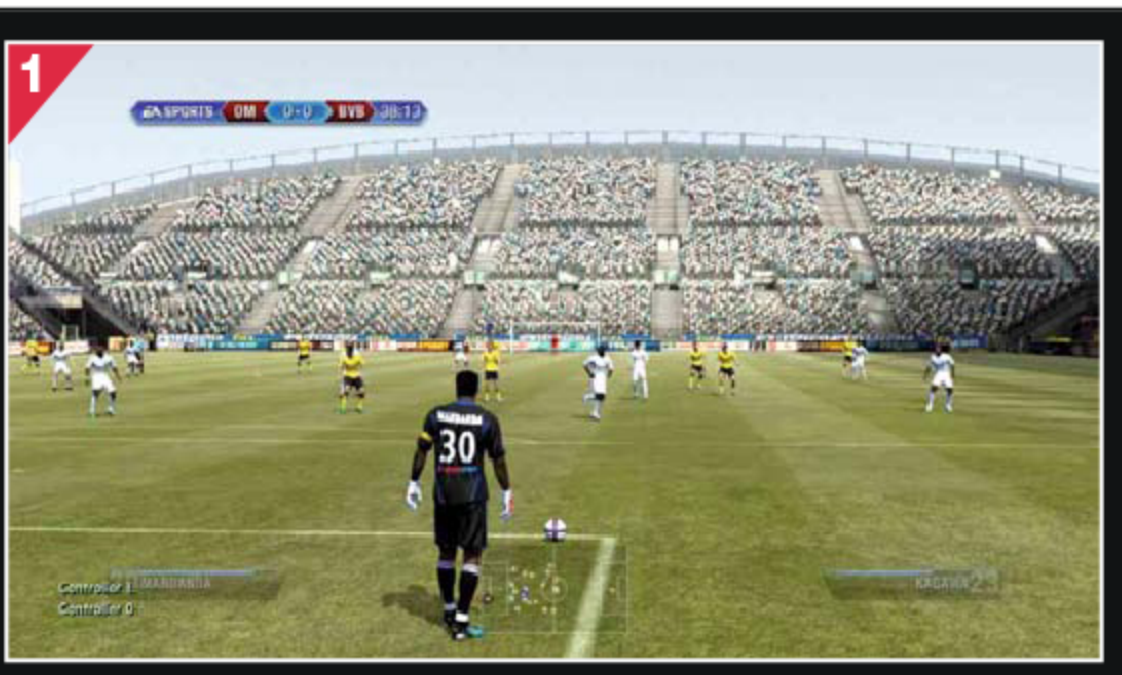
Pas de problème, *FIFA 12* est pratiquement identique à ses illustres homologues consoles. Le roi des terrains de foot reprend son titre haut la main.

À ÉVITER

Actions dangereuses

Jouer au football demande beaucoup de concentration. Un moment d'inattention, et c'est le drame : on « prend un pion », comme on dit. Alors, il faut bien prendre garde à certaines phases de jeu particulières, réputées pour être fatales.

1



SIX MÈTRES. Lors des dégagements du gardien, si l'adversaire est à la retombée, le ballon a tendance à revenir facilement dans les pieds d'un attaquant isolé !

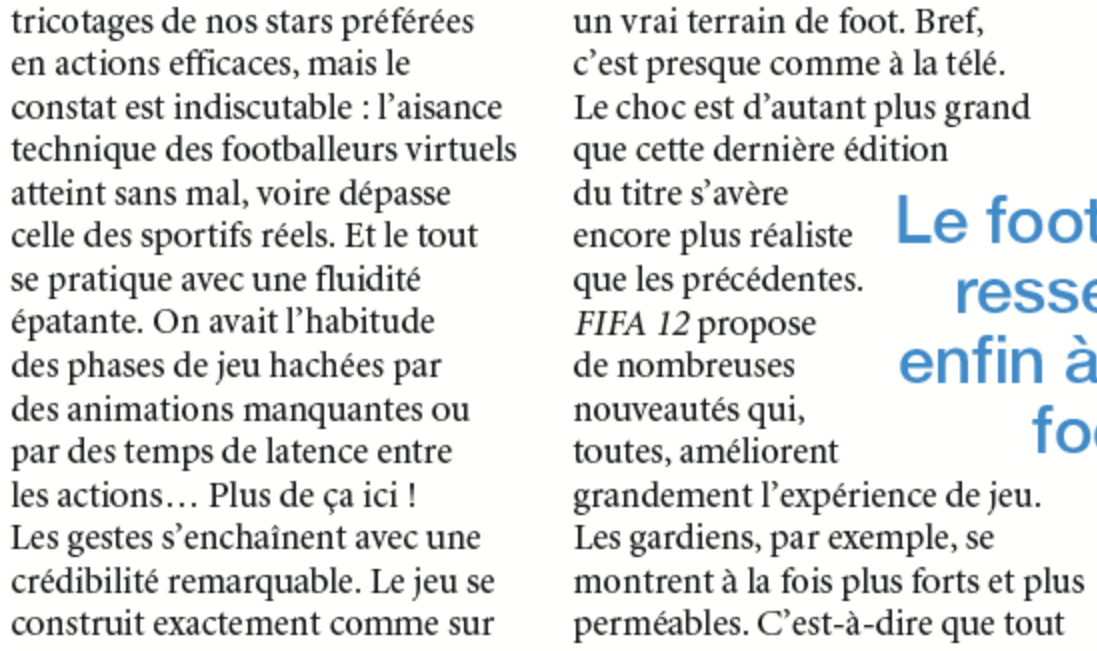
Release by winky©

Il semble un peu plus difficile d'ajuster ses coups francs dans le cadre des cages que l'an dernier. Ce n'est pas un mal.

tricotages de nos stars préférées en actions efficaces, mais le constat est indiscutable : l'aisance technique des footballeurs virtuels atteint sans mal, voire dépasse celle des sportifs réels. Et le tout se pratique avec une fluidité épatante. On avait l'habitude des phases de jeu hachées par des animations manquantes ou par des temps de latence entre les actions… Plus de ça ici ! Les gestes s'enchaînent avec une crédibilité remarquable. Le jeu se construit exactement comme sur un vrai terrain de foot. Bref, c'est presque comme à la télé. Le choc est d'autant plus grand que cette dernière édition du titre s'avère encore plus réaliste que les précédentes. *FIFA 12* propose de nombreuses nouveautés qui, toutes, améliorent grandement l'expérience de jeu. Les gardiens, par exemple, se montrent à la fois plus forts et plus perméables. C'est-à-dire que tout en étant capables, pour les plus talentueux, d'avoir des réflexes de folie, ils sont aussi plus humains dans leurs gestes et dans leurs déplacements. Mais ils peuvent aussi faire des erreurs, se trouer bêtement, et ne pas aller chercher une balle en lucarne s'ils sont à plus de trois mètres au moment de la frappe. Pour compenser, le joueur doit mieux ajuster ses tirs, ses têtes et ses reprises de volée. Viser approximativement d'un côté tout en pressant comme un forcené le bouton d'action ne mène donc à rien la plupart du temps. Les frappes en dehors du cadre sont plus nombreuses. Il faut donc bien maîtriser sa mire, user éventuellement des effets et ne pas chercher les coups impossibles. De même, on remarque vite que l'intelligence tactique de l'ordinateur a évolué. Les joueurs ne campent pas sur leurs positions comme de bons petits pantins, mais effectuent des

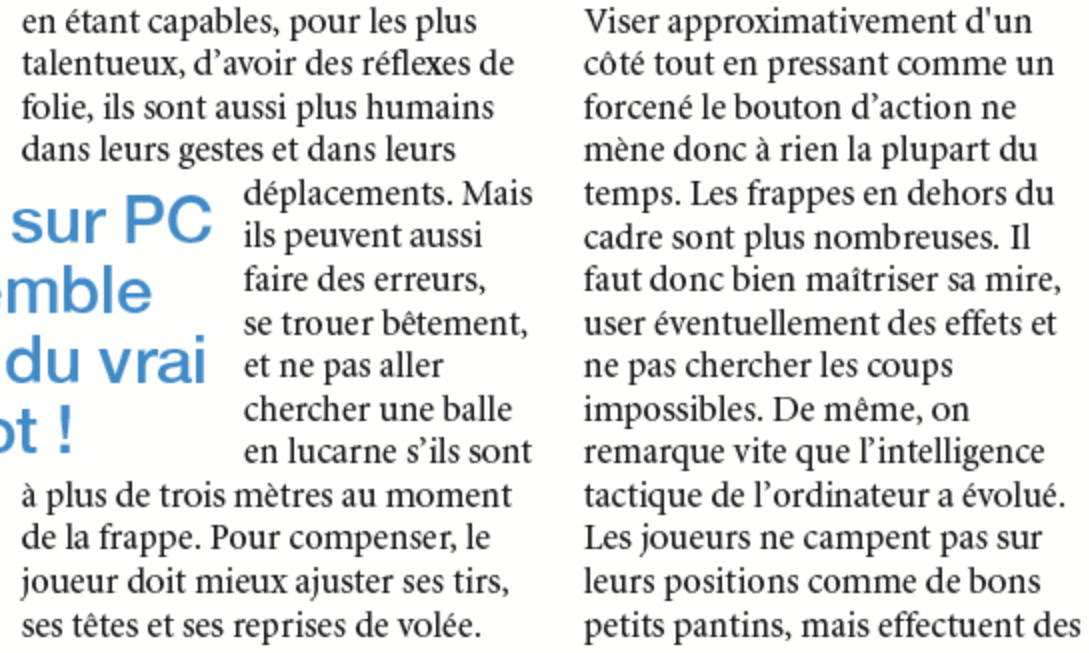
Le foot sur PC ressemble enfin à du vrai foot !

2



PROFONDEUR. Jouer derrière les lignes défensives s'avère encore plus létal depuis qu'un coup d'épaule ne suffit plus à récupérer le ballon.

3



JEU RAPIDE. Pas besoin de tout mettre en suspens, certaines fautes peuvent être jouées vite et créer des situations de surnombre très dangereuses.

Release by winky©

FIFA 12

Le mode Carrière a beaucoup évolué depuis l'an dernier. Il est cette année encore plus passionnant d'être entraîneur ou joueur dans son équipe préférée.

Par temps de neige, le ballon fuse, et il est plus difficile de le contrôler. Les conséquences sur le déroulement d'un match sont réelles.

ACTORS STUDIO

Stars du ballon rond

Les joueurs de football sont devenus de véritables stars. On les adule, ils prennent des chèques à six zéros et nous offrent un spectacle qui frôle parfois le jeu d'acteur hollywoodien !

COMÉDIE. S'il est possible de simuler une faute pour obtenir un pénalty, quand un joueur tel que Messi finit au tapis, blessé, on est toujours un peu dégoûté.

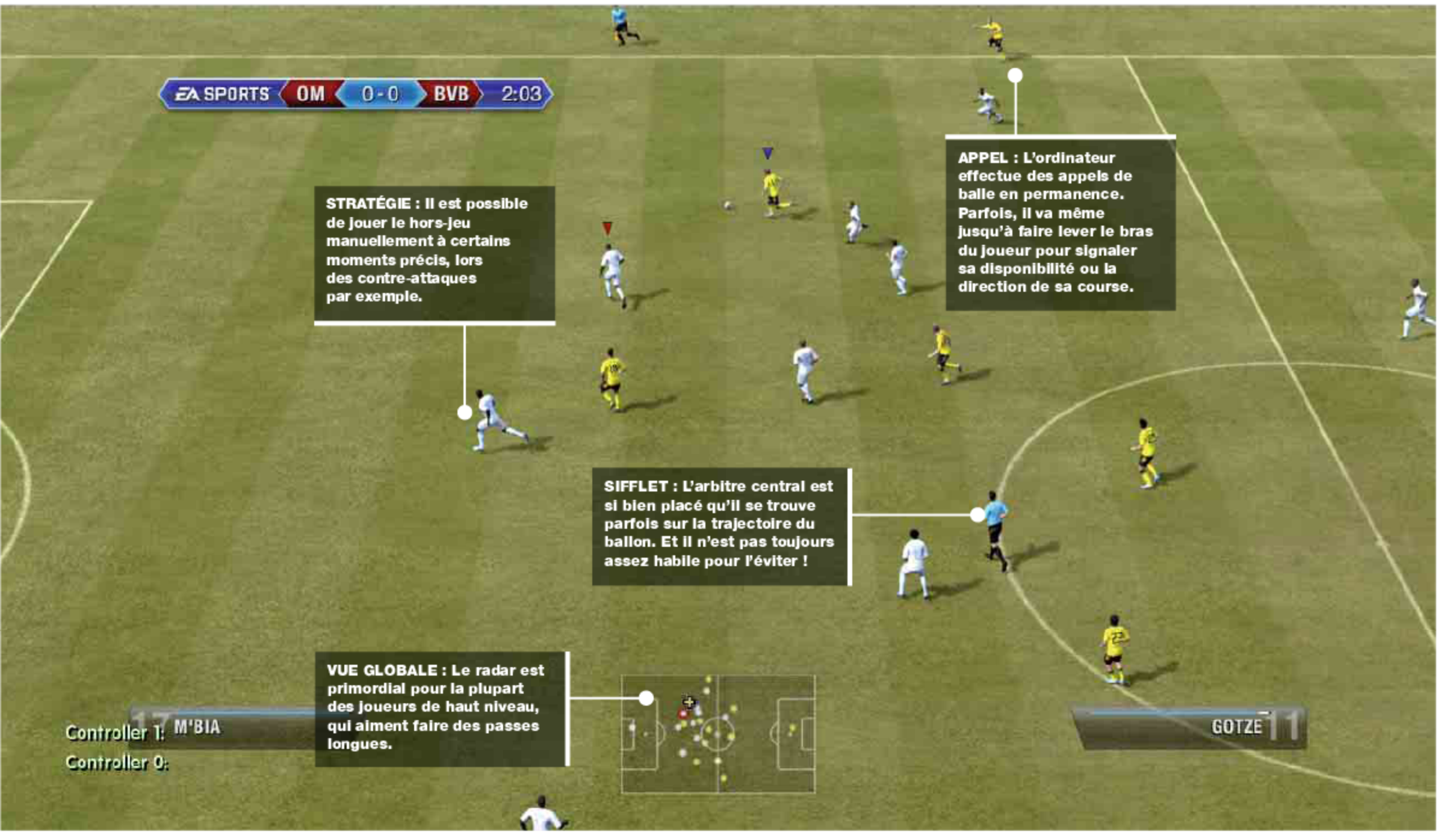
ÉQUIPE DE RÊVE. L'avantage d'un *FIFA*, c'est que l'on peut jouer avec son équipe favorite et la faire gagner ! Et même, pourquoi pas, lui ajouter quelques perles pour l'améliorer !

FESTOIEMENT. Après un but, les joueurs aiment se regrouper et fêter leur action comme il se doit. Les effusions de joie sont parfois dignes de véritables chorégraphies.

Release by winky©

EN DÉTAIL

ARRÊT DE JEU



appels, des contre-appels, donnent plusieurs solutions en fonction des déplacements de l'adversaire et des partenaires. Et tout cela si bien que le jeu pourrait servir à éduquer les poussins dans les écoles de foot ! La vraie grosse nouveauté de ce *FIFA 12* reste cependant son nouveau système défensif. Auparavant, une simple pression sur une touche pouvait résoudre la plupart des situations dangereuses grâce à un bon coup d'épaule du défenseur. En cas de réel danger, il suffisait d'appliquer ce qu'on appelait le double pressing (afin qu'un joueur contrôlé par l'IA vienne gêner l'adversaire) pour récupérer le ballon sans trop de mal. Désormais, la défense demande bien plus d'efforts. Le pressing et l'intervention défensive en elle-même ont été séparés. D'un côté, on peut garder sous contrôle un adversaire en maintenant un bouton appuyé de manière à l'empêcher plus ou moins de progresser à sa guise. De l'autre, on peut choisir de diriger les déplacements de son joueur manuellement et tenter de chiper le ballon en appuyant au bon moment. Concrètement, les premiers matchs sont déconcertants. L'attaque a l'avantage, il est facile de se défaire d'opposants trop peu réactifs ou trop prompts à tenter un tacle. Mais avec un petit temps d'adaptation et surtout un peu d'entraînement, ce système s'avère bien plus intéressant et jouissif que le précédent. Plus question désormais de favoriser les défenseurs baraques : les joueurs fins, légers et techniques ont vraiment leur mot à dire. Non seulement le jeu se montre donc plus amusant sur les phases offensives, mais il reste en plus très équilibré, puisqu'il est possible de contrer n'importe quelle star grâce à une bonne maîtrise de ces nouveaux mécanismes de défense.

Le pressing et l'intervention défensive en elle-même ont été séparés

Les conséquences de cette évolution majeure sont nombreuses. Au début, la différence de niveau entre les joueurs semble s'être réduite. Il y a plus de trous dans les lignes arrière, plus « d'erreurs bêtes » et donc plus d'opportunités de marquer. Mais avec le temps, les joueurs maîtrisant de mieux en mieux le nouveau système de défense seront pratiquement imbattables par les novices, car à l'inverse de leurs adversaires, ils sauront comment récupérer le ballon. De même, lors des premières parties, l'IA se montrant bien plus coriace que par le passé, il est ardu de lui prendre la sphère et de se créer des occasions. Il faut donc réduire le niveau de difficulté. Mais la tâche ne sera pas beaucoup plus aisée, même après entraînement, la défense de l'ordinateur pouvant être particulièrement efficace ! Par ailleurs, avec ce système de défense manuel, le jeu se veut un peu moins accessible. Ou plutôt, un peu moins réaliste pour les néophytes. En effet, deux novices qui s'affrontent prendront du plaisir mais observeront souvent, sur les phases défensives, des actions improbables et parfois comiques, comme des défenseurs qui taclent à trois mètres de leur adversaire ou des coups d'épaule dans le vent... Il n'en reste pas moins que, pour les habitués de *FIFA*, cette amélioration lui fait franchir un palier supplémentaire. L'art de la défense demandant de l'expérience et du talent, les parties de haut niveau sont plus riches et tactiques. En un mot : encore plus fun !

ALEXANDRE CORTONA

PCJEUX Le *FIFA* que l'on attendait depuis longtemps !

EST > Fun > Addictif > Réaliste > Riche

N'EST PAS >Très jouable au clavier > Doté de compétitions internationales

Champion

93%

■ **Genre** Sport ■ **Prix** Environ 50 € ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** Electronic Arts ■ **Développeur** EA Sports ■ **Config. minimale** Bi-cœur 2 GHz, 1 Go de Ram, carte vidéo 128 Mo ■ **Config. recommandée** Bi-cœur 2,4 GHz, 2 Go de Ram, carte vidéo 256 Mo ■ **Mode réseau** Oui ■ **Langue** Français ■ **Âge conseillé** Tous publics ■ **Site** www.ea.com/fr/football/fifa ■ **Influence** *FIFA 11* ■ **Alternative** *PES 2012*

Release by winky©

Test

PRO EVOLUTION SOCCER 2012

Mercato ambitieux, mercato heureux.

Giuly encore au PSG, ou la preuve du retard qu'accuse la base de données.

En bref

***PES 2012*, c'est l'assurance…**

- ✓ d'un excellent compromis arcade-simu.
- ✓ de graphismes de qualité.
- ✓ d'un jeu de foot riche en contenu.
- ✗ de ne pas avoir toutes les licences que l'on souhaite.

Dans la continuité de *PES 2011*, cette mouture 2012 apporte le grain de folie et les sensations balle au pied qui faisaient tant défaut la saison passée. Un très bon jeu, en définitive, et le plus abouti de la saga pour le moment.

Lorsqu'un club de foot se décide à changer de dimension, il le fait rarement à moitié. Prenez l'exemple de Manchester City, en Angleterre, ou, plus près de chez nous, du Paris Saint-Germain. Nourri au lait qatari, plus riche en pétrodollars qu'en calcium et magnésium, le club de la capitale a animé le marché des transferts : neuf recrues, plus de 80 millions d'euros dépensés… Konami n'a pas signé autant de chèques que le PSG cet été. Mais la firme japonaise, après avoir modifié dans les grandes largeurs sa licence *PES*, a repris ces derniers mois le même procédé : donner du poids et de la consistance au gameplay proposé l'an dernier.

L'IA est la plus relevée de l'histoire de *PES*

Les premières minutes de jeu le démontrent assez aisément : ce *PES 2012* va plus vite que son prédécesseur. Le rythme des matchs se veut plus alerte. Moins réaliste, donc ? Pas forcément. Si les vingt-deux acteurs bougent plus vite sur la pelouse, si les enchaînements sont, du coup, beaucoup plus vifs, arriver jusqu'aux abords de la surface adverse ne se fera pas nécessairement en deux temps, trois mouvements. *PES 2011* avait annoncé la couleur, l'opus 2012 enfonce le clou : déborder l'IA relèvera du tour de force. L'ordinateur anticipe bien vos mouvements, est constamment sur votre paletot, aussi bien dans votre moitié de terrain que dans la sienne et, en prime, il est particulièrement adroit devant le but. Bref, il vous faudra du temps pour dompter cette IA ultracompétitive, la plus relevée, sans conteste, de la saga *PES*, et certainement l'une des plus intelligentes du genre. Du temps que vous pourrez mettre à profit

GESTION D'ÉQUIPE

Football Manager « PES » 2012

La Ligue des Masters et Vers une Légende se retrouvent renforcés cette saison par Football Life. Ce mode de jeu inédit vous attribue le rang convoité de manager, et les contraintes qui vont avec.

Une fois engagé par le club, vous devrez vous coltiner la traditionnelle présentation aux médias.

Vous troquerez ensuite le costard-cravate pour le survêtement afin d'exposer vos projets à vos joueurs.

Mécontent ou inquiet, un joueur demandera à vous parler. À vous de répondre de manière à ne pas vous le mettre à dos.

Le titre de manager n'est toujours pas assez prestigieux pour vous ? Le mode Club Boss vous fera rien moins que président !

Release by winky©

Dribbles, coups francs, corners, défense : le Challenge Entraînement vous fera travailler toutes vos gammes.

Ce n'est plus Messi mais Cristiano Ronaldo, nouvelle effigie de *PES*, qui jouera les vedettes dans le menu de présentation.

Fini les réglages hasardeux des sliders. En fonction de votre schéma tactique, vous aurez des limites à ne pas dépasser.

grâce aux défis du mode Challenge Entraînement, de retour après de nombreuses années d'absence.

Les joueurs d'exception ont toujours la part belle dans *PES* et, comme en vrai, seront à même de faire basculer le sort d'un match à eux tous seuls. On pense nécessairement ici à ces deux extraterrestres que sont Cristiano Ronaldo et Lionel Messi. La conduite de balle des deux meilleurs joueurs du monde, ainsi que celles des autres virtuoses du ballon rond, a encore été améliorée. Plus pêchue, plus fluide, elle rappelle celle autrefois affichée par les *PES* old-gen, et précisément sur les deux petits bijoux de la série, les épisodes *5* et *6*. À condition, toutefois, de jouer avec le stick gauche plutôt qu'avec la croix directionnelle, ce que nous vous recommandons vivement. Voir ces artistes mettre leurs vis-à-vis dans le vent d'un

La présence des jardiniers en fin de match : un détail qui en dit beaucoup sur le réalisme de cet opus.

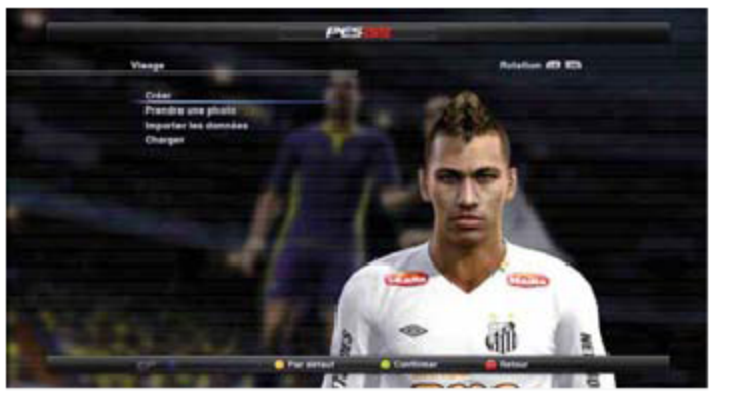
contrôle orienté ou encore caresser le cuir dans de petits espaces est un véritable appel aux souvenirs, en même temps qu'un pur délice. Souvent (trop) frêles l'an dernier, certains d'entre eux tiennent désormais mieux sur leurs jambes (Ribéry, Robben, Messi), se blessent moins et peuvent enfin gagner des duels face à des adversaires plus puissants. L'ennui, c'est que les bonnes idées n'évitent pas l'abus. C'est ainsi que Messi, beaucoup plus robuste, pourra ridiculiser à l'envi toute une défense. Voilà qui est assez réaliste, si l'on se fie à ce que l'on voit tous les week-ends de la part de l'Argentin. Assez décourageant, aussi, compte tenu des efforts parfois incessants que vous devrez fournir pour bloquer l'artiste en question, et du fait que la fatigue ne semble absolument pas affecter ce type de joueurs.

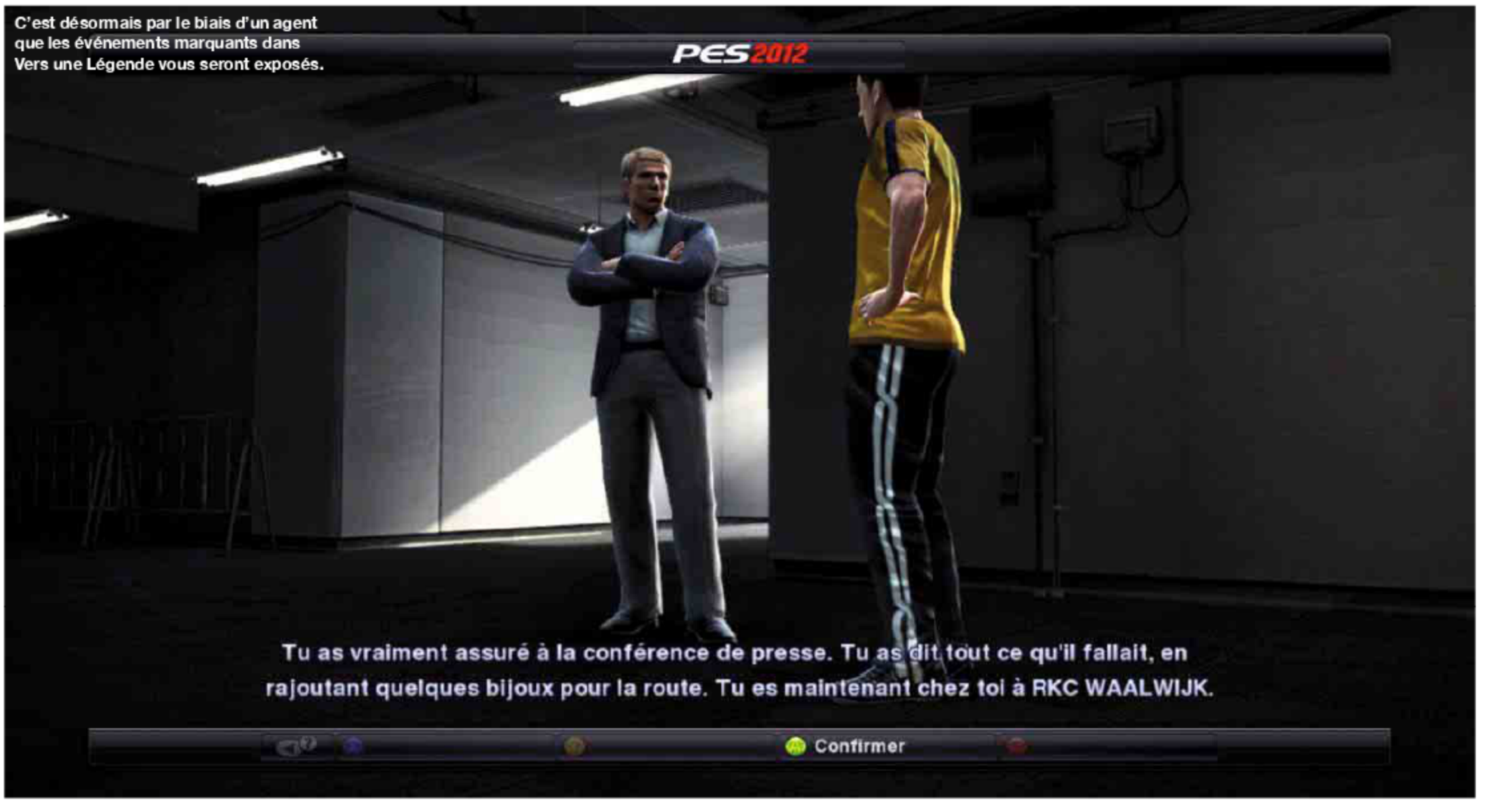
Si le dribble s'avère une arme dévastatrice, le jeu de passes, remis au goût du jour l'année dernière, conserve une place tout aussi prépondérante dans la construction de vos actions. Cela est d'autant plus vrai que vos partenaires se rendent désormais plus disponibles, apportant davantage de mouvements et de variété offensive. Et, dans le souci de ne pas céder le moindre pouce de terrain à son concurrent, *PES* intronise cette année, le système Off the Ball, un procédé vous permettant de déclencher vous-même des appels de balle chez vos joueurs. Grâce à une pression orientée et maintenue sur le stick droit, vous pourrez démarquer le joueur de votre choix et déterminer l'angle de sa course. N'ayez crainte, aussi barbare que puisse

Release by winky©

PRO EVOLUTION SOCCER 2012

Le championnat portugais fait son apparition. Avec seulement deux clubs sous licence, hélas...





C'est désormais par le biais d'un agent que les événements marquants dans Vers une Légende vous seront exposés.

sembler cette manœuvre, vous n'aurez pas besoin de vous faire greffer un cerveau supplémentaire pour gérer l'usage des deux sticks. Il vous faudra juste du temps, forcément à profit puisqu'une fois maîtrisé, Off the Ball constituera une jolie arme et un joli pied de nez à ceux qui reprochaient ses nombreux scripts à *PES*. Conscient du potentiel de sa trouvaille, Konami a étendu ce procédé de sélection des joueurs à toutes les phases arrêtées. Finies les touches impossibles à récupérer ou les coups francs stéréotypés :

COLLECTIF

Plus on est de fous...

... Plus on rit, oui. Mais avec plusieurs soutiens à vos côtés, vous aurez surtout davantage de chances de déséquilibrer l'adversaire et de créer des situations dangereuses.

Pour prendre le contrôle d'un coéquipier, pointez le stick droit dans sa direction puis enfoncez le bouton.

Une fois le deuxième joueur contrôlé, dirigez-le à l'aide du stick...

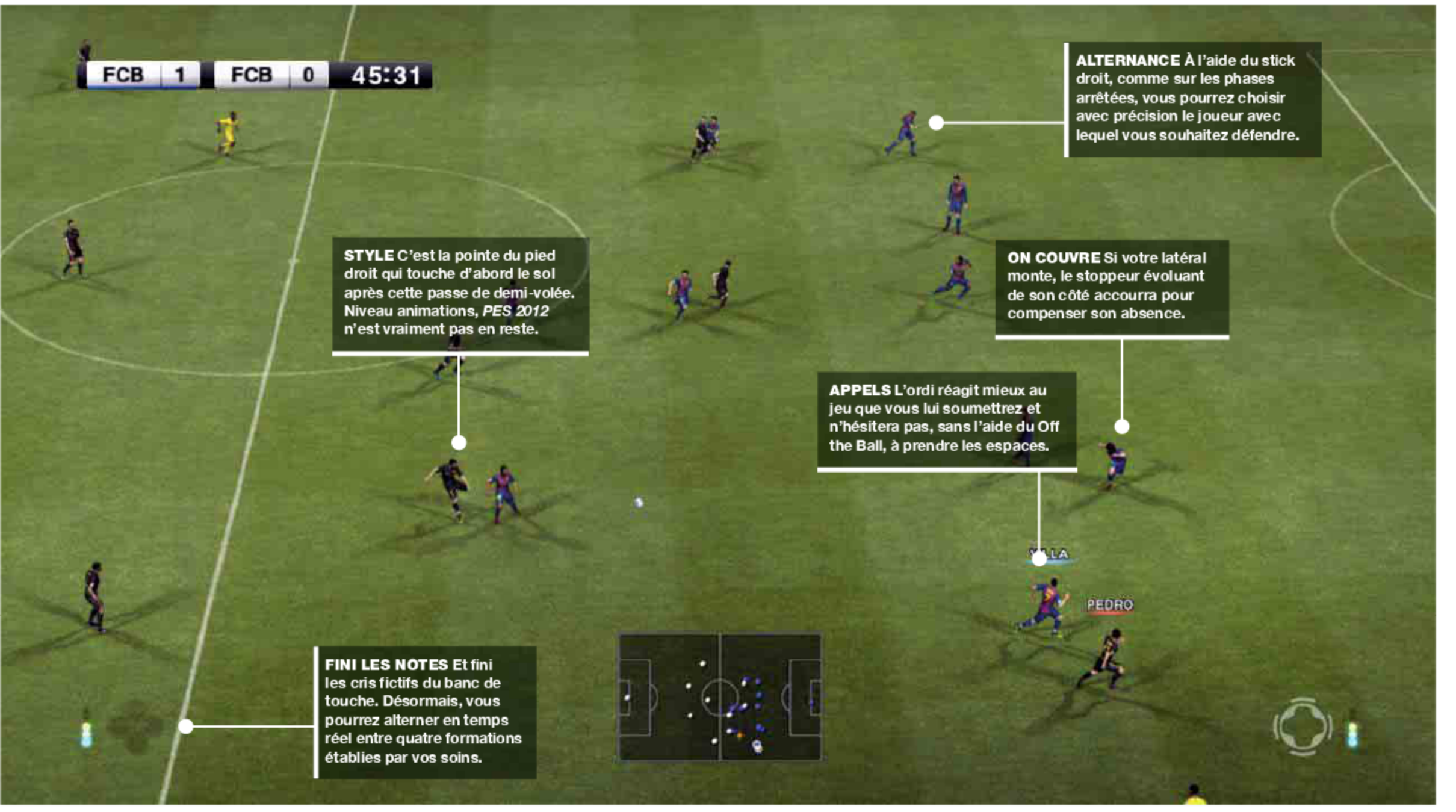
Et hop ! Le tour est joué.

Vous pourrez également contrôler et cibler un joueur sur les coups de pied arrêtés. De quoi réaliser de belles combinaisons.

Release by winky©

EN DÉTAIL

On dirait le Barça...



désormais, vous pourrez sélectionner le joueur de votre choix, monter des combinaisons et donner une vraie variété à votre jeu. Dommage que les développeurs n'aient pas eu la même inspiration avec les gardiens de but : incapables de capter un ballon, ces derniers ont toujours tendance à le repousser dans l'axe ou encore à rester figés sur les frappes lointaines.

Heureusement, *PES 2012* ne se résume pas qu'à des « goal-man shows ». Cet opus 2012 est d'abord un beau jeu, dans la droite lignée de ses prédécesseurs, avec une modélisation virtuelle toujours aussi fidèle, le soin du détail (traits, sueur) en plus. Ensuite, cette licence prend toujours soin de renouveler son contenu, histoire de doper sa durée de vie. Aux classiques Ligue des champions, Copa Santander Libertadores, autres ligues et autres coupes est venu se greffer cette saison le Football Life (voir encadré), un mode de jeu inédit qui regroupe le désormais traditionnel Vers une Légende et la mythique Ligue des Masters… mais qui vous place surtout dans la peau d'un manager de club. Gestion de l'entraînement, entretiens individuels avec vos joueurs, management avant et pendant les matchs, voici, en quelques mots, le topo de votre cahier des charges de dirigeant.

Ah, le fameux mode Super Star, et son degré de difficulté à s'arracher les cheveux…

Off the Ball ? Une véritable arme entre vos mains

Bref, vous l'aurez compris, ce *PES 2012* a de la moelle et beaucoup d'arguments à faire valoir. Notamment celui de s'être souvenu des sensations développées dans un lointain et glorieux passé, et d'avoir su les associer à un gameplay plus moderne. *PES 2012*, c'est donc, en définitive, un savant mélange entre les sensations grisantes de *PES 5* et *6*, avec pour socle le jeu plus posé et précis du *2011*. Un très bon compromis entre la simulation revendiquée autrefois par la licence et l'aspect beaucoup plus arcade prôné ces dernières années. Une « tuerie », me direz-vous ? Oui, une petite perle, mais encore très (trop) perfectible, comme le montrent, cette année encore, l'absence de licences complètes dans certains clubs et équipes nationales, et une base de données estivale non réactualisée. Des étourderies qui font désordre et qui s'avèrent toujours fâcheuses au moment de l'achat. Des fautes que le concurrent *FIFA*, lui, ne commet pas. Conséquence : à défaut de trôner seul sur la plateforme PC cette saison, *PES* va devoir apprendre à partager. Une première assez surprenante, alors que Konami, après deux ou trois années de gestation, a probablement sorti sa meilleure version next-gen.

ALIX DULAC

PCJEUX Un excellent compromis entre arcade et simu.

EST
> L'ancien et le nouveau *PES* réunis
> Riche en détails

N'EST PAS
> Complet en termes de licences
> À jour dans sa base de données

Recrue phare

91 %

■ **Genre** Sport ■ **Prix** Environ 40 € ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** Konami ■ **Développeur** Konami ■ **Config. minimale** 2,4 GHz, 1 Go de Ram, carte 3D 256 Mo ■ **Config. recommandée** Bi-cœur 2 GHz, 2 Go de Ram, carte 3D 512 Mo ■ **Mode réseau** Non ■ **Langue** VF ■ **Âge conseillé** 3 + ■ **Site** www.konami.com/games/pes2012 ■ **Influences** *PES 6*, *PES 2011* ■ **Alternative** *PES 2011*

Release by winky©

Test

WRC 2

Pente (encore) glissante.

Neige, pluie, verglas : le rallye de Suède est l'un des plus corsés.

Voilà ce qui arrive à force de flirter avec le décor.

Six catégories de voitures, dont même les mythiques Safari Rally : faites votre choix !

Il y a un an tout juste, Milestone rachetait la licence *WRC*, faisant ainsi saliver d'envie tous les amateurs de rallye. Il est vrai que sur le papier, l'affiche était particulièrement alléchante : la compétition-reine du rallye automobile déclinée en jeu vidéo par le studio de développement passé maître en matière de simulation de deux et quatre roues. Tout cela aurait dû avoir de la gueule. Mais sitôt l'effet d'annonce passé, c'est l'inverse qui s'est hélas produit au moment de juger sur pièce : *WRC* premier du nom s'est planté, pare-brise éclaté et capot défoncé, la faute à un graphisme indigent et, fait rare chez Milestone, à un gameplay tout sauf sensitif. Avec des voitures trop glissantes, parfois à la limite du contrôlable, la conduite de *WRC* s'était montrée beaucoup trop bancale, imprécise et inaboutie pour ravir les puristes de la discipline et séduire d'éventuels curieux.

Alors c'était promis, juré, craché, Milestone allait revoir sa copie, développer dans les mois suivants un jeu de rallye digne de ce nom, en prenant la température, ainsi que quelques conseils bienvenus du côté des joueurs. Et sortir, un an après le premier volet, un deuxième opus bien plus convaincant.

C'est donc avec beaucoup de curiosité que nous avons abordé ce test de *WRC 2*. Sans aucun a priori mais avec, tout de même, quelques interrogations : comment Milestone allait-il faire pour corriger, en quelques mois seulement, la batterie de défauts recensée il y a un an ?

La prise de contact avec le jeu nous donne rapidement certains éléments de réponse. Si l'interface est plus épurée, plus sobre et donc plus agréable à parcourir, si, lors des courses, le public est un peu moins triste et pixelisé et si les décors sont plus riches, le moteur graphique n'est toujours pas à la hauteur d'un *DiRT*.

Un moteur graphique encore trop décevant

Autrement dit, de ce que l'on est en droit d'attendre d'une licence officielle de championnat du monde de rallye. C'est certain, il aurait difficilement été possible, et décent, vu les critiques, de proposer un jeu aussi moche que l'était *WRC*. Mais, sur ce plan, ce nouvel épisode ne casse pas trois pattes à un canard. Les voitures s'en sortent plutôt bien grâce à une reproduction très proche des modèles originaux, et on en apprécie d'ailleurs tous les détails lors des dégâts subis en course. On ne peut, en revanche, pas en dire autant des éléments de décor aussi bien végétaux (arbres, buissons, talus) qu'inanimés (barrières, murs de béton), qui « jouissent » dans leur grande majorité de textures baveuses. On est donc loin du graphisme révolutionnaire attendu pour cette suite, bien qu'il faille reconnaître les efforts, insuffisants certes mais bien réels, fournis par les développeurs italiens dans ce domaine.

Restait encore un écueil à franchir pour convaincre le chaland et réconcilier l'amoureux de rallye avec son PC : la sensation de conduite. Fidèle à son principe, qui est de satisfaire le plus large public possible et de rendre ses simulations accessibles à tous,

En bref

WRC 2 est plus séduisant que le premier.

- ✓ car son graphisme est meilleur
- ✓ son contenu est riche
- ✗ sa réalisation est encore décevante
- ✗ sa conduite est encore perfectible

Milestone se devait de réagir après le couac de *WRC*, et *WRC 2* remplit son rôle. En partie seulement, car il ne corrige pas totalement les défauts de son prédécesseur. Peut mieux faire, donc, et fera sans doute mieux avec le prochain volet.

CONDUITE

Comme à l'auto-école

N'hésitez pas à rejoindre la WRC Rally School pour maîtriser les arcanes du rallye. Elle est gratuite et terriblement efficace.

Au programme, trois types de cours vous seront proposés : élémentaire, supérieur et élite.

Déraper, bien négocier un virage ou finir un tracé en un temps minimum, voici les principaux défis de la WRS.

Suivre votre fantôme à la trace vous permettra de remplir votre objectif.

Release by winky©

EN DÉTAIL

À fond la caisse

Les puristes pourront s'en donner à cœur joie sur le plan des réglages.

Milestone a appliqué sa recette qui consiste à permettre au joueur de choisir son style de conduite, entre arcade pure et simulation pointue, en activant ou désactivant toute une série d'aides. Bien que moins prononcé, force est de constater que le fâcheux phénomène de glisse un peu trop poussé du volet précédent est encore présent, et qu'il se fait encore plus sentir avec une conduite simu, alors que les aides au freinage de l'approche arcade l'atténuent fortement. Si la sensation de glisse diffère évidemment en fonction de la voiture choisie, il n'empêche qu'on ne sent pas encore assez le grip du véhicule sur la terre, le sable ou les chemins rocailleux. En revanche, et contrairement à *WRC*, les dégâts ont une réelle incidence sur votre conduite. Une simple touchette peut ruiner vos espoirs de temps dans une spéciale.
Une sanction très sévère, mais ô combien réaliste. Alors, à l'heure de délivrer les bons et mauvais points, mais surtout de délivrer le verdict final, que penser de ce *WRC 2* ?
C'est surtout un sentiment partagé,

mitigé, que nous a laissé le dernier-né de Milestone. La session de rattrapage initiée par le studio italien n'est pas une franche réussite, ni un raté monumental non plus. Certes, les tracés des courses manquent de variété, de danger et de fantaisie. Certes, on glisse encore un peu pad en main. Mais on est loin du savon présenté l'an passé, et les sensations de conduite s'en trouvent, du coup, assez plaisantes, pour peu que vous preniez le temps de les apprivoiser. Certains d'entre vous fermeront d'autant plus facilement les yeux que, comme l'année dernière, vous pourrez, grâce au mode En route vers le WRC, gérer entièrement la carrière d'un champion de rallye ou encore jouer le championnat à la place d'un Sébastien Loeb ou d'un Sébastien Ogier à travers la pléthore de licences présentes. Sans compter, en plus des modèles rétro des années 60 et de l'arrivée des courses urbaines, la WRC Rally School, une sorte de tutoriel censé vous permettre d'appréhender les dangers et la conduite en rallyes WRC. Du contenu prometteur, des graphismes revus à la hausse et une conduite encore perfectible mais déjà plus appréciable, voici ce que propose *WRC 2*. Pas de quoi faire vaciller *DiRT 3*… mais pas de quoi écœurer, cette fois, les amoureux du WRC !

ALIX DULAC

PCJEUX Une suite très perfectible.

EST > Plus beau que son prédécesseur > Moins frustrant > Riche en contenu

N'EST PAS > Encore au niveau > Tout à fait abouti > Terrible niveau conduite

Frein à main

72%

■ **Genre** Course ■ **Prix** Environ 40 € ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** Black Bean ■ **Développeur** Milestone ■ **Config. minimale** 2,4 GHz, 1 Go de Ram, carte 3D 512 Mo ■ **Config. recommandée** Bi-cœur 2 GHz, 2 Go de Ram, carte 3D 512 Mo ■ **Mode réseau** Oui (jusqu'à 16) ■ **Langue** Français ■ **Âge conseillé** 3+ ■ **Site** www.wrcthegame.com ■ **Influence** *WRC* ■ **Alternative** *DiRT 3*

Release by winky©

Test

DRIVER SAN FRANCISCO

La Californie a trouvé son ange gardien.

En plus du Solo, le jeu propose de nombreux modes Multijoueurs en ligne aussi accrocheurs que divertissants.

En bref

Pour relancer une licence à la peine, *Driver : San Fransisco* a prévu...

- ☑ Du pilotage extrêmement fun
- ☑ Des environnements agréables
- ☑ Des tonnes de caisses à piloter
- ☑ Un Multijoueur sympa
- ☒ Une trame principale à la traîne

Driver : San Francisco est parvenu à réunir un tas de qualités. Il lui manque juste une intrigue principale, plus passionnante pour nous combler entièrement.

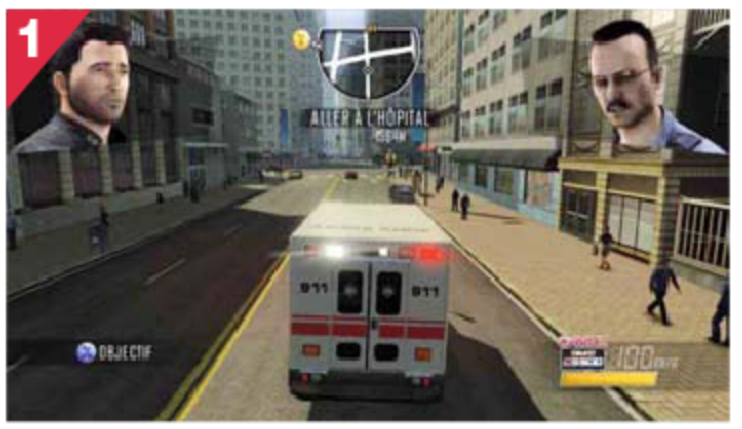
Voilà maintenant plusieurs années que Tanner et sa célèbre bagnole jaune sont coincés au garage. Il faut dire qu'après un *DRIV3R* catastrophique suivi de *Parallel Lines*, un épisode à peine plus convaincant, la licence du studio Reflections a eu besoin d'un sérieux contrôle technique. Mais plus qu'un nouveau moteur graphique, qu'une ville gigantesque ou qu'une pléiade de bolides à conduire, le *Driver* nouveau se devait d'avoir le truc en plus. L'idée géniale qui éviterait à cet épisode de ne ressembler qu'à un pâle *GTA* délesté de toute la dimension « hors-véhicule ». Cette idée, *Driver : San Francisco* l'a trouvée. Elle s'appelle le Shift. Après avoir été percuté de plein fouet par un camion conduit par son ennemi juré Jericho, John Tanner reçoit le don hors du commun de pouvoir transférer son âme d'un conducteur de véhicule à un autre. Grâce à ces voyages astraux motorisés, il peut aider ses concitoyens, tout en recherchant la piste de cette crapule de Jericho. Si le Shift est prétexte à un peu tout et n'importe quoi au niveau du gameplay (des turbos qui sortent de nulle part, la capacité « voiture-bélier », etc.), on ne peut pas nier que sa mise en application est absolument géniale. Dès que la situation s'y prête, Tanner catapulte son esprit

Tel Sam Beckett, Tanner passe son temps à aider ses hôtes

ASTRALEMENT VÔTRE

Vis ma vie

En passant d'un véhicule à un autre, Tanner se retrouve parfois plongé dans de bien curieuses situations.



URGENCES. Une victime est entre la vie et la mort. John Tanner doit arriver à l'hôpital avant que le pouls du passager à l'arrière ne faiblisse trop.

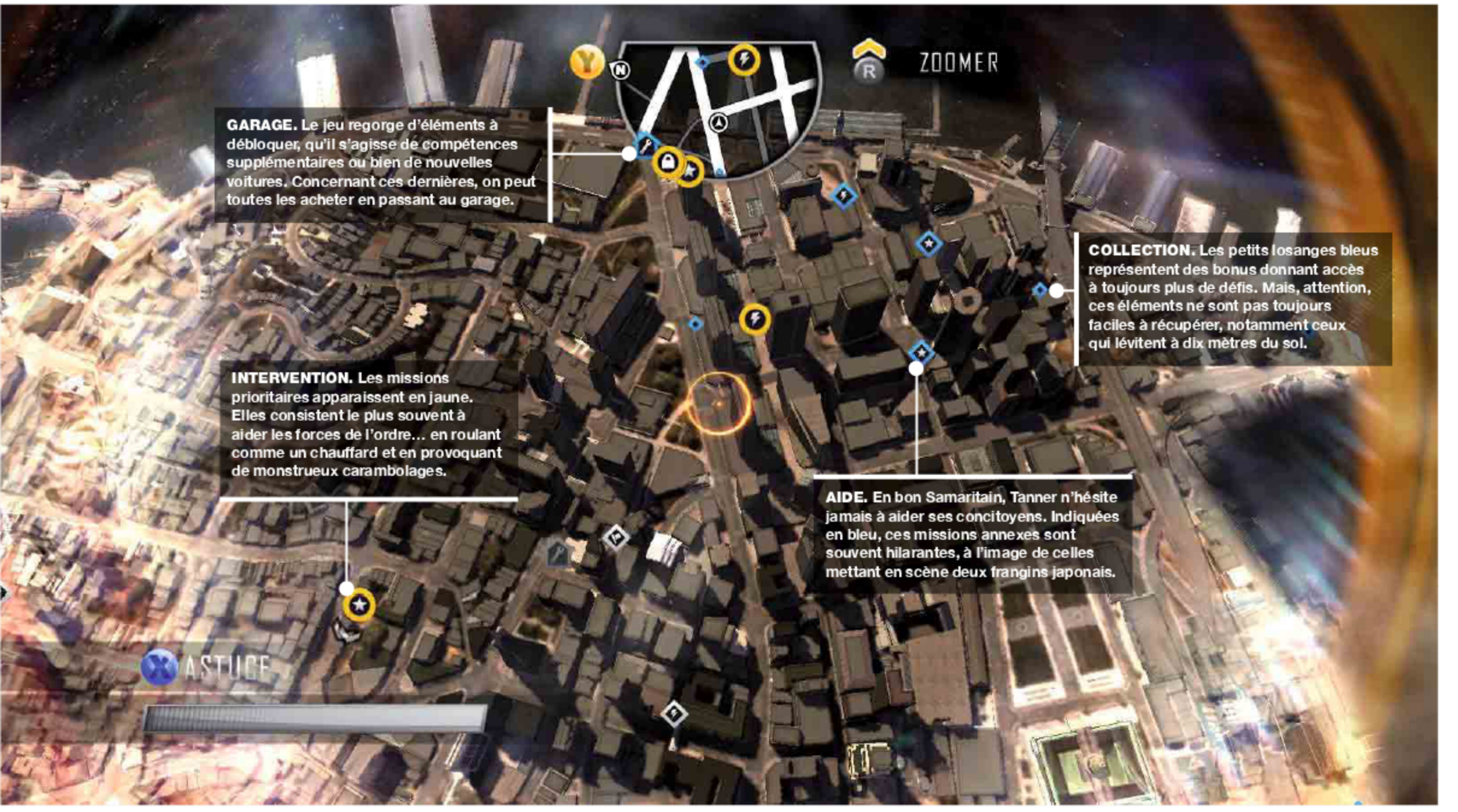
ESSAI. Lorsque Tanner incarne l'acheteur potentiel d'un bolide survitaminé, il n'hésite pas à écrabouiller l'accélérateur. Au grand dam du vendeur assis à côté.

ROMANCE. En devenant Tanner, ce policier timide va devenir irrésistible aux yeux de sa collègue, sous le charme de ses talents insoupçonnés de pilote.

Release by winky©

EN DÉTAIL

Vision divine



GARAGE. Le jeu regorge d'éléments à débloquer, qu'il s'agisse de compétences supplémentaires ou bien de nouvelles voitures. Concernant ces dernières, on peut toutes les acheter en passant au garage.

COLLECTION. Les petits losanges bleus représentent des bonus donnant accès à toujours plus de défis. Mais, attention, ces éléments ne sont pas toujours faciles à récupérer, notamment ceux qui lévitent à dix mètres du sol.

INTERVENTION. Les missions prioritaires apparaissent en jaune. Elles consistent le plus souvent à aider les forces de l'ordre… en roulant comme un chauffard et en provoquant de monstrueux carambolages.

AIDE. En bon Samaritain, Tanner n'hésite jamais à aider ses concitoyens. Indiquées en bleu, ces missions annexes sont souvent hilarantes, à l'image de celles mettant en scène deux frangins japonais.

Le titre propose différents angles de vue, notamment celui d'une caméra baptisée « action », très cinématographique… mais proprement injouable.

De temps en temps, des messages subliminaux apparaissent pour aiguiller Tanner, ce qui renforce l'aspect quelque peu « mystique » du jeu.

dans le ciel de San Francisco et choisit son nouveau véhicule – donc sa nouvelle peau – à l'aide d'une vue satellite. Mais, une fois le transfert effectué, notre bon John ne fait pas que récupérer un volant et des pédales. Non, il hérite aussi d'une autre identité, avec des soucis et des problèmes à régler. Tel le Sam Beckett de *Code Quantum*, Tanner passe donc son temps à venir en aide à ses hôtes de passage, que ce soit en remportant des courses urbaines, en terrorisant le moniteur d'une auto-école despotique ou encore en conduisant d'urgence un blessé à l'hôpital au volant d'une ambulance. Au final, s'il est regrettable que l'enquête policière principale ne soit pas très passionnante, il n'y a en revanche aucun reproche à adresser à l'ensemble des missions annexes, toutes plus drôles, bien écrites et bien doublées les unes que les autres.

Au-delà du Shift et de son apport, *Driver : San Francisco* marque aussi le retour en grande forme des fondamentaux de la licence. La ville californienne est déjà une véritable force en soi, avec son gigantisme et ses artères façon roller coaster qui autorisent les cabrioles les plus folles. Dans le même ordre d'idée, cet épisode renoue avec des sensations de pilotage extrêmement intuitives et agréables. Drifts, prises d'aspiration, dépassements dangereux, toute la panoplie du jeu d'arcade sans prise de tête est au rendez-vous. Enfin, pour ne rien gâcher, Ubisoft Reflections est réellement parvenu à nous bluffer avec ses environnements détaillés et ses collisions bien rendues, ainsi qu'avec sa ribambelle de cylindrées bien modélisées. Résultat, même sur l'aspect purement technique, ce revival de *Driver* parvient à briller et à figurer parmi les surprises les plus réjouissantes de l'année.

KEVIN BITTERLIN

PCJEUX Retour au premier plan d'une licence culte

EST
> Divertissant en Solo et en Multi
> Bien fichu > Sublimé par le Shift

N'EST PAS
> Suffisamment varié
> Doté d'une intrigue géniale

Astral

88%

■ **Genre** FPS ■ **Prix** Environ 45 € ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** Ubisoft ■ **Développeur** Ubisoft Reflections ■ **Config. minimale** 2,6 GHz, 2 Go de Ram, Carte 512 Mo ■ **Config. recommandée** 2,6 GHz (2 ou 4 cœurs), 4 Go de Ram, Carte 3D Dx10 512 Mo ■ **Mode réseau** Oui ■ **Langue** Français ■ **Âge conseillé** 18+ ■ **Site** http://driver-thegame.ubi.com/driver-san-francisco/fr-FR/home/ ■ **Influence** *Driver* ■ **Alternative** *GTA IV*

Release by winky©

Test

F1 2011

La nouvelle référence !

À Monaco, comme dans la réalité, dépasser devient un véritable défi.

En mode de difficulté Legend, l'IA se montre particulièrement rapide.

Dans cet épisode, chaque série propose des ingénieurs différents.

Attendu au tournant (!), *F1 2011* se devait de balayer les rares critiques émises à son égard de sa précédente édition et ne pas sombrer dans la logique de la simple mise à jour de contenu.

Rappel des faits : en septembre de l'année dernière, Codemasters sortait un fantastique *F1 2010*, gratifié d'un impressionnant 91 % dans nos pages. Un titre exceptionnel dont l'approche arcade-simulation avait su convaincre, tant le soin apporté à l'ensemble témoignait de la véritable passion que ses développeurs vouaient à ce sport de très haut niveau. Cependant, en dépit de toutes ses qualités, le titre souffrait de quelques lacunes avec une IA légèrement autiste, des pénalités injustes condamnant systématiquement un joueur innocent, des arrêts aux stands à la limite du catastrophique, dans la mesure où on nous faisait repartir après tout le monde, et d'une simulation un poil légère une fois toutes les aides désactivées. Bref, tout n'était pas parfait et *F1 2011* se devait de corriger toutes ces lacunes, sous peine de finir au fond de la classe, un bonnet d'âne vissé sur la tête. Est-ce chose faite ? Oui. Après une grosse poignée d'heures passée sur cette deuxième itération, on peut l'affirmer : toutes les doléances présentées l'an dernier ont été traitées en quelques longs mois d'un travail acharné. Concrètement, le jeu reprend les bases de son prédécesseur avec un mode Carrière dans lequel on devra faire ses preuves, et il est évidemment actualisé avec tout le contenu de la saison 2011. Du coup, on y retrouve les fameux

En bref

Surpasser l'excellent premier opus de Codemaster s'avérait un peu casse-gueule...

- ✓ Un jeu incroyablement fluide sur une bonne machine
- ✓ Le mode Carrière toujours aussi riche et intense
- ✓ Le Multijoueur, parfaitement géré et intégré
- ✗ L'utilisation lourdingue du Games for Windows Live

Pari réussi pour ce *F1 2011* qui balaie les quelques errances de son prédécesseur et passe la ligne d'arrivée en nouveau champion du monde.

Le roi est mort, vive le roi !

RÉALISTE

Un week-end comme sur des roulettes

Comme dans une authentique compétition, *F1 2011* permet de s'essayer à l'intégralité du programme.

Après avoir choisi « week-end long » dans les paramètres, on verra les sessions s'afficher sur l'écran de contrôle.

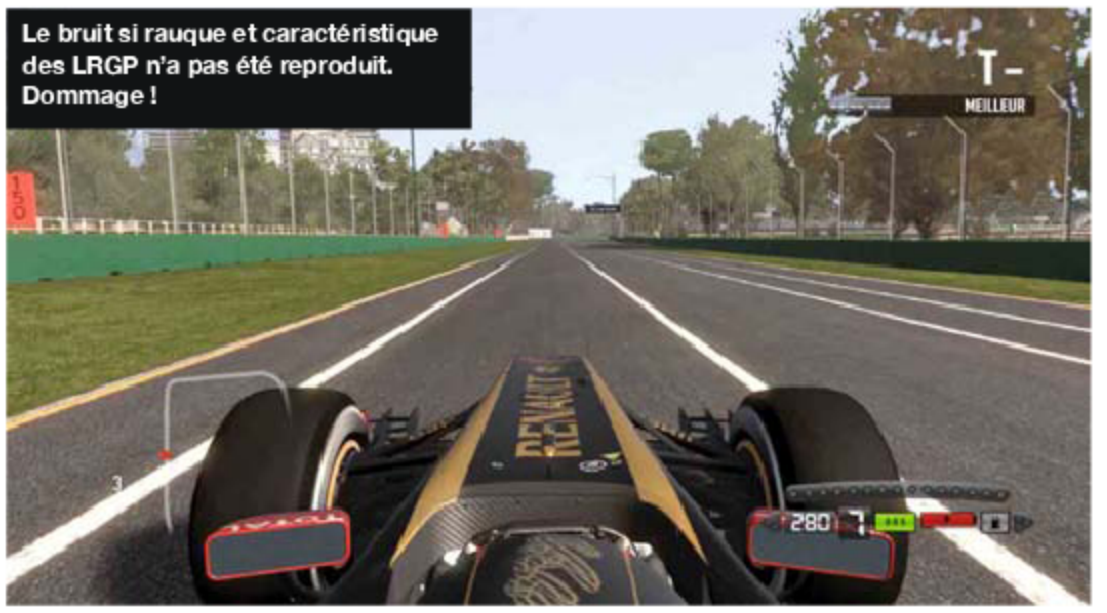
Les essais libres serviront à prendre la température de la piste et à se familiariser avec le tracé.

En qualifications, il faudra tout donner en un temps limité pour obtenir la meilleure place sur la grille.

Enfin, la course peut commencer et il vaut mieux ne pas rater son départ après tous ces efforts !

Release by winky©

Plus aucun problème avec les arrêts aux stands. Une belle amélioration.



Le bruit si rauque et caractéristique des LRGP n'a pas été reproduit. Dommage !

Sous la pluie, sans les aides, le pilotage est à la limite du gérable.

Drag Reduction System (DRS ou aileron mobile) et Kinetic Energy Recovery System (KERS) parfaitement intégrés dans le titre, selon les règles officielles d'utilisation. En gros, une fois déployé, le premier sert à réduire l'appui aérodynamique pour augmenter la vitesse de pointe, quand le second utilise l'énergie produite par le freinage pour la convertir en une sorte de boost de quelques secondes. Les deux peuvent même être combinés pour de meilleures performances. Loin d'être anodins, et comme dans la réalité, ces deux ajouts se révèlent incroyablement utiles en course lors des dépassements. Le seul bémol concerne le temps d'adaptation nécessaire pour les comprendre et les maîtriser. Autant vous dire qu'au volant, quand il faut gérer la direction, le pédalier, les vitesses, plus le DRS et le KERS désormais, on déguste sévère ! Visuellement, *F1 2011* n'est pas vraiment plus beau, il se montre surtout… différent, grâce à une palette de couleurs autrement plus réalistes qu'auparavant. Les fans apprécieront d'autant plus qu'ils devraient être ravis par le pilotage, désormais plus fin en raison de voitures nettement plus taquines, une fois les aides désactivées, ce qui oblige à effectuer nombre de corrections lors des passages en courbe. Ceux qui jouent avec les aides n'y verront en revanche quasiment aucune différence avec le précédent opus. Quant au Multijoueur, il passe de 12 à 16 participants et se dote d'un mode Championnat à pratiquer à deux (en ligne, uniquement) en coopération dans la même écurie. Rien à signaler, tout fonctionne parfaitement, même si l'on déplorera toujours l'utilisation du très pénible Games for Windows Live. On s'y fait, mais on ne serait pas forcément déçu de le voir disparaître. Tout comme les quelques invraisemblances du jeu, par exemple certaines zones DRS ne sont pas identiques à la réalité (comme sur le circuit de Spa). Peut-être cela sera-t-il corrigé via un patch ? On l'espère, même si pour être tout à fait franc, *F1 2011* impressionne au point de faire oublier un grand frère qui n'a maintenant plus aucune raison d'être.

MICHEL BECK

PCJEUX Le nouveau must des mordus de F1.

EST
> Magnifique
> Bourré de sensations > Complet

N'EST PAS
> Assez scénarisé
> Agréable sous la pluie

Incontournable

95%

■ **Genre** Course ■ **Prix** Environ 40 € ■ **Sortie** Dispo ■ **Éditeur** Codemasters ■ **Développeur** Codemasters ■ **Config. minimale** Processeur bi-cœur 2,4 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo ■ **Config. recommandée** Processeur bi-cœur 2,4 GHz, 2 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo ■ **Mode réseau** Oui ■ **Langue** Français ■ **Âge conseillé** 3+ ■ **Site** http://formula1-game.com ■ **Influence** *F1 2010* ■ **Alternative** *Shift 2 : Unleashed*

Release by winky©

Test

CALL OF JUAREZ THE CARTEL

Dis non à la drogue !

Qui dit drogue, dit prostitution. Et donc…

Tous les niveaux ne sont pas moches. Et parfois, l'univers des gangs semble crédible.

En bref

***The Cartel*, c'est avant tout…**

- ✗ Un gameplay frustrant et prévisible
- ✗ Un graphisme vraiment médiocre
- ✗ Un scénario pas du tout crédible
- ✗ Un Multi sans grand intérêt

Changer d'univers n'était pas forcément une mauvaise idée pour *Call of Juarez*. Mais avec un moteur graphique daté, un gameplay linéaire au possible et une ambiance digne d'un bon navet, Techland n'a donné aucune chance de réussite à *The Cartel*.

Call of Juarez : The Cartel, c'est avant tout l'histoire d'un pari. Celui de se détourner, volontairement, de l'univers de western qui avait accompagné les deux premiers volets pour plonger, cette fois, dans une ambiance plus contemporaine. Finis les saloons et les règlements de comptes à coups de Colt. Ce n'est plus dans le Grand Ouest américain que vous ferez régner l'ordre mais dans le New York d'aujourd'hui. Votre mission ? Démanteler un vaste réseau de trafic de drogue implanté sur la côte californienne, géré par un cartel mexicain. Pour cela, vous aurez le choix du loustic : un agent du FBI, Kim Evans, Ben McCall, un vieux briscard de la police new-yorkaise et Eddie Guerra, un membre de la DEA. Mais autant le savoir tout de suite, si chacun de ses trois personnages a sa propre motivation pour faire tomber le cartel (vengeance personnelle, endettement ou recherche d'un être cher), jouer avec l'un ou l'autre ne changera absolument rien au cours de l'histoire. Les compétences des uns et des autres ne seront donc pas mises à contribution… un comble pour un jeu de coopération. Oui, car dans *The Cartel*, l'entraide est censée être au cœur de votre progression. Censée seulement, puisque cet aspect du jeu se révèle finalement assez limité. Ici, pas question de donner des ordres à ses coéquipiers. Ces derniers n'appliqueront à la lettre que trois grosses consignes : celle de vous suivre bien gentiment partout où vous irez comme deux bons toutous, celle d'assurer un tir de couverture pour vous permettre de prendre l'ennemi à revers lors des gunfights en plein air et, enfin, cerise sur le gâteau, celle d'enfoncer conjointement avec vous une porte pour surprendre la racaille locale. La seule « fantaisie » disponible se

Avant chaque chapitre, vous pourrez choisir de la jouer seul ou avec des amis

Tout est répétitif et prévisible

COLLECTIF

Ménage à trois

Ben, Kim ou Eddie : tous ont un intérêt à démanteler le cartel. Mais c'est aussi en équipe qu'ils feront tomber les méchants Mexicains.

Eddie est endetté jusqu'au cou. Quant au petit frère de Kim, il est lié au trafic des Mexicains. Du coup, en cours de partie…

… Il faudra vous remplir les poches avec l'argent des dealers ou récolter des informations susceptibles de vous aider dans votre quête.

Mais dans le feu de l'action, l'esprit collectif primera sur le reste. Kim ou Eddie seront là pour vous aider à surprendre les trafiquants.

Release by winky©

EN DÉTAIL

Règlement de comptes

déroulera lors des phases en voiture où, en fonction de votre place dans le (passager ou conducteur), erminerez le rôle de chacun. pier, tout cela ne pèse pas rd, et cela vous amusera nutes, pas plus. Dirigiste, le y ? Plutôt, oui. Terriblement même. L'ensemble offre peu é. Et d'improvisation aussi. un tel système de jeu, premier chapitre, l'effet ise, pour peu qu'on puisse er qu'il y en a eu un, n'existe entre dans une grande tire. On court encore, on flingue, on tire. On prend la t là encore, une fois enfoncé lre petite grille, les balles out cela est bien répétitif mment prévisible pour r assez rapidement d'intérêt. range rien au problème. mettre à couvert et tirer nt dans tous les sens, les rencontrés n'ont rien de de guerre. Deux ou trois ffiront d'ailleurs à les réduire e, alors qu'il en faudra au

moins le double, voire le triple – en difficulté normale – pour vous envoyer au tapis. Une inégalité de plus, dans un jeu qui les collectionne. Non content de proposer un gameplay sans saveur, *The Cartel* affiche un graphisme des plus laids. L'environnement proposé manque de détails, les textures sont bâclées et même les destructions partielles d'objets et de décors (murs, portes, etc.) font cheap. Si les personnages s'en sortent mieux, ils manquent clairement de charisme du fait de leur look, censé coller aux standards des héros de film d'action… mais juste risible à l'arrivée. Bref, on ne prend jamais au sérieux l'aventure proposée par *The Cartel*. De plus, sa réalisation datée, son plan de jeu linéaire, sa difficulté quasi invisible – hormis lors de rares passages – et son ambiance tout sauf crédible n'aident pas vraiment à y prendre goût. Doublages, cinématiques, intrigues, rien ne colle dans le film d'action que les studios Techland ont tenté de nous vendre. Le pari tenté se solde par un échec. Un échec que les parties en coopération, avec un ami ou en duel en ligne (flics contre criminels) ne sauront faire oublier. Huit à dix heures seront nécessaires aux plus courageux et donc, aux moins regardants d'entre vous, pour venir à bout de *The Cartel*. Mais à 50 euros le jeu, on leur conseillera fortement de s'abstenir…

ALIX DULAC

PCJEUX Un très, très mauvais jeu d'action.

EST > Le plus mauvais volet de la série > Répétitif > Laid

N'EST PAS > Intéressant > Fun > À acheter

Pétard mouillé

35%

ction ■ **Prix** Environ 50 € ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** Ubisoft ■ **Développeur** Techland ■ **Config. minimale** Bi-cœur à 2 GHz, 1 Go de Ram, Carte 3D 256 Mo ■ **Config. recommandée** Bi-cœur à 3 GHz, le Ram, Carte 3D 512 Mo ■ **Mode réseau** Oui ■ **Langue** VF ■ **Âge conseillé** 18 + ■ **Site** http://callofjuarez.ubi.com/the-cartel/en-GB/home/ ■ **Influence** *The Shield* ■ **Alternative** Regarder *The Shield*

Release by winky©

Test

TRACKMANIA 2 CANYON

Des circuits et des hommes.

Lors d'une partie en Multijoueur, l'écran est bien souvent surchargé d'informations.

En bref

Des courses enflammées sur des circuits fous.

- ✓ Un pilotage jubilatoire
- ✓ Une communauté très active
- ✓ Un lifting réussi
- ✗ Des menus pas très ergonomiques

On se prend toujours autant au jeu du chrono dans ce nouveau volet de *Trackmania*, qui renouvelle la série avec bonheur.

Le premier *Trackmania*, c'est avant tout une success story, celle de Nadeo, un « petit » studio made in France. En un seul titre, l'équipe de Florent Castelnerac est parvenue à créer un véritable phénomène du jeu multijoueur. Jeu de « caisses » très axé sur le chrono et la compétition, *Trackmania* est rapidement devenu un incontournable qui a su fédérer une communauté de millions de pilotes. Après un tel succès, comment envisager la suite ? En proposant une recette améliorée, tout en gardant ses bases de qualité. *Trackmania 2 : Canyon* n'est donc pas une révolution pour la série, mais il innove par petites touches. Le changement le plus flagrant se trouve bien entendu du côté de la réalisation : le nouveau moteur graphique est d'excellente facture et se paye le luxe de tourner sur des configurations très modestes, voire même sur un netbook, mais en rognant sur les options. Canyons et déserts typiquement américains, l'unique décor proposé ici permet d'afficher une portée de vue impressionnante et offre des tracés au charme indéniable. Bref, l'exploit visuel est à saluer. Mais les Trackmaniaques de longue date le savent, peu importe l'esbroufe si le plaisir de piloter est absent. Sur ce plan, Nadeo a réalisé quelques changements : les véhicules sont désormais dotés d'une physique très légèrement plus réaliste, qui fait la part belle à la gestion des

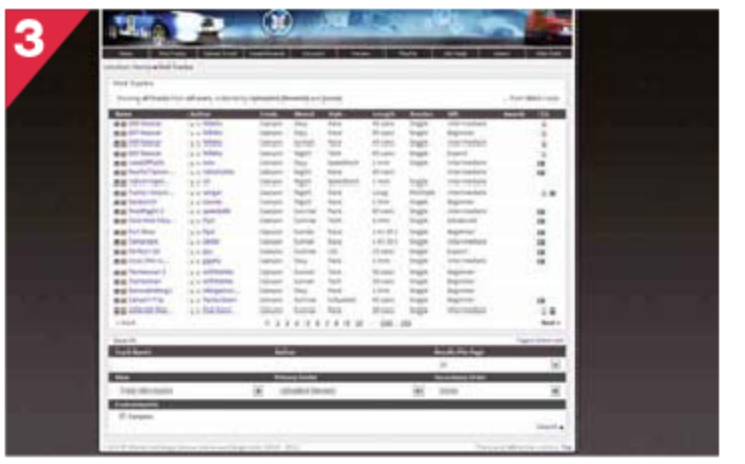
CRÉATION

Faites-le vous-même, c'est encore mieux !

La grande force de *Trackmania* a toujours été la création et le partage de contenu. Ce nouvel épisode ne déroge pas à la règle.

Tracez la route. Ultra-complet, l'éditeur de circuits permet presque tous les délires… une fois maîtrisé !

Pimp my ride. Un peu plus austère, l'éditeur de véhicules s'attarde essentiellement sur la peinture.



Pour télécharger des centaines de pistes « custom », un seul lien : www.mania-exchange.com

Release by winky©

Truffés de tremplins, les circuits de *Trackmania 2* vont vous faire prendre de la hauteur.

Vous pouvez vous connecter à des serveurs situés dans votre région, ou même votre département.

Le jeu à plusieurs sur le même écran fait enfin son apparition, avec une bonne lisibilité.

dérapages. Il faut donc mieux négocier ses virages, et la moindre seconde d'inattention vous envoie immédiatement ad patres. Résultat : la tension durant les épreuves est encore plus grande qu'auparavant, et la marge de progression s'avère ahurissante. On devient très vite accro au chrono et l'on se surprend à recommencer plusieurs dizaines de fois le même circuit, histoire de grappiller quelques dixièmes de seconde et ainsi briller aux yeux de ses concurrents. Car, plus que jamais, l'aspect social ajoute un peu de piquant. Que ce soit au niveau régional, national ou mondial, vous pouvez comparer vos temps d'un simple coup d'œil sur l'un des nombreux tableaux de statistiques proposés. On regrette d'ailleurs un certain manque de clarté dans les menus et quelques ratés du côté de l'interface. D'autant que la très grande quantité d'informations affichées n'aide pas vraiment à s'y retrouver. Mais peu importe, car, une fois assimilé, le système de classement devient une source de motivation pour s'entraîner des heures durant et remporter un maximum de médailles d'or.

La marge de progression s'avère ahurissante

À l'instar du premier épisode, *Trackmania 2* propose plusieurs dizaines de circuits « de base », qu'il faut parfaitement maîtriser pour espérer voir son temps publié. Du côté du Multijoueur, peu de bouleversements : on retrouve le classique Contre-la-montre accompagné du mode Équipe ou des fameuses cascades. On note tout de même l'arrivée des courses jusqu'à quatre sur le même écran. Bref, *Trackmania 2* parvient sans peine à convaincre à la fois les débutants et les anciens. Le nouveau titre de Nadeo offre d'excellentes sensations de jeu et propose d'une durée de vie potentiellement infinie, grâce au dévouement de sa communauté. Et tout ça pour la modique somme de 20 euros. Que demander de plus ?

JEAN-KLÉBER LAURET

PCJEUX Une suitede qualité et dans la continuité.

EST > Chronophage > Franchement joli > Exigeant

N'EST PAS > Une révolution > Très cher > Une simulation

Fou du volant

89%

■ **Genre** Course ■ **Prix** Environ 20 € ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** Ubisoft ■ **Développeur** Nadeo ■ **Config. minimale** Processeur à 1,5 GHz, 1 Go de Ram, carte vidéo 256 Mo ■ **Config. recommandée** Bi-cœur 2 GHz, 2 Go de Ram, carte vidéo 512 Mo ■ **Mode réseau** Oui ■ **Langue** Français ■ **Âge conseillé** Tout public ■ **Site** www.trackmania.com ■ **Influence** *Stunt Car Racer* ■ **Alternative** *Trackmania*

Release by winky©

Test

HECTOR BADGE OF CARNAGE

EPISODE 2 : SENSELESS ACTS OF JUSTICE

Rudimentaire, mon cher Hector !

La dernière fois que l'on a eu des nouvelles d'Hector, ce dernier se trouvait nez à nez avec le réticule d'un fusil à lunette pointé vers lui. Bedonnant et un brin grossier sur les bords, notre cher petit détective avait enfin fini de jouer les larbins de service pour un dangereux preneur d'otages. Il pensait donc mettre la main sur l'affreux malfrat et non pas frôler une mort quasi certaine. Vous l'aurez compris, *Senseless Acts of Justice* reprend les choses là où *We Negociate with Terrorists* s'est arrêté. Une fois le piège du sniper automatique évité, notre héros devra reprendre le fil de son enquête, après avoir, toutefois, trouvé un moyen de quitter l'immeuble dans lequel il s'était retrouvé enfermé, lequel ne tardera pas à exploser quelques minutes après votre entrée dans le jeu.

Désormais, c'est vous qui êtes au centre de l'action

Senseless Acts of Justice ne déroge pas au gameplay proposé lors de la première partie des aventures d'Hector. Comprenez donc par là que l'humour trash et l'autodérision du premier volet sont encore bien présents. De même pour les bases communes du point & click : un curseur à l'écran, un inventaire et des commentaires sur les objets observés autour de vous, de façon à connaître les différentes interactions possibles avec lesdits objets, ainsi que les possibilités d'en combiner plusieurs ensemble. Vous n'aurez pas besoin de plus pour progresser dans les différents tableaux de Chappers Wreake. Des lieux dans le bon ton du jeu, autrement dit crasseux, malfamés, dérangeants et décalés. Tout ça en même temps. Ne soyez donc pas étonné de découvrir un bordel au beau milieu d'une église. Ou encore une armurerie dernier cri dans les locaux d'un salon de coiffure. C'est dans ce genre d'endroits qu'Hector ira dénicher les indices indispensables à son enquête.
Et pour cela, le bougre est prêt à tout. Droguer la propriétaire du salon de beauté avec un somnifère injecté dans une tarte fourrée aux mouches mortes – miam, miam – prendre part à un trafic d'organes ou encore mettre le feu à un peep-show, rien ne vous sera épargné.
Corrosif à souhait, le procédé est d'autant plus efficace qu'il tranche

En bref

Le deuxième épisode d'*Hector* c'est...

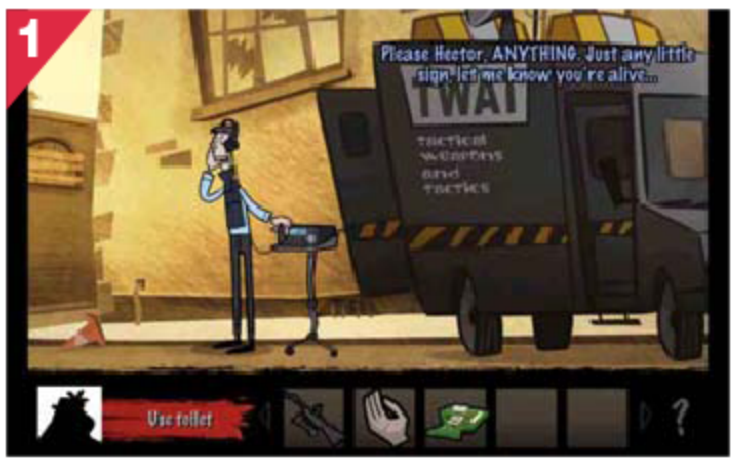
- ☑ Un graphisme décalé
- ☑ Une histoire, elle aussi, décalée
- ☑ Un univers trash à souhait
- ✗ Un gameplay trop répétitif

Même recette et même succès pour ce second volet. Mais on aurait aimé un peu d'originalité niveau gameplay.

ENTRAIDE

Lambert, un ami qui vous veut du bien

Même s'il est naïf, simplet et, n'ayons pas peur des mots, débile, Lambert n'en est pas moins votre fidèle serviteur.



Alors que tout le monde vous croit mort, Lambert, lui, refuse de vous abandonner.

Il ira jusqu'à pactiser avec des prostituées complètement malades pour récupérer les objets nécessaires à votre liberté.

Une fois libre, c'est du poste de police que Lambert continuera à vous aiguiller. De façon plus ou moins efficace.

Release by winky©

EN DÉTAIL

Au cœur de l'enquête

SECONDS COUTEAUX : Les personnages secondaires ont tous une « gueule », une vraie. À faire peur, le plus souvent, mais toujours avec humour.

TOP MODEL : Un peu de ventre, un tee-shirt sale qu'il gardera tout au long de l'aventure et… quelques poils rebelles. Rien à dire, Lambert est sexy.

CARTOON : Du petit poteau vert aux néons roses du magasin, chaque détail ne cesse de rappeler l'univers cartoonesque d'*Hector*.

SUIVEZ LE GUIDE : En bas de l'écran à gauche, vous aurez la marche à suivre, ainsi que la possibilité, si vous le souhaitez, de passer par la carte pour changer de lieu.

BESACE : Une mouche morte, de l'argent et un fusil de sniper : on trouve de tout et on peut tout transporter surtout dans l'inventaire d'Hector.

En tee-shirt sale, vous ne rentrerez pas Monsieur.

complètement avec le gameplay du premier épisode : alors que *We Negociate with Terrorists* vous mettait dans la peau d'un suiveur, ici, c'est vous qui êtes au centre de l'action. Un changement appréciable, renforcé par des énigmes bien plus coriaces que par le passé. Rassurons tout de suite ceux qui se lanceraient dans les aventures d'Hector avec ce deuxième volet : aucune d'entre elles n'est insurmontable. Elles feront exclusivement appel à votre sens logique ainsi qu'à votre bonne compréhension de l'intrigue. Un système d'aide est de toute façon prévu en cas de grosse galère et ce dernier est suffisamment bien fichu pour déculpabiliser les moins doués d'entre vous. Progressive et sous forme d'indices, la soluce d'un casse-tête ne donnera sa pleine mesure qu'en cas d'extrême blocage, autrement dit lorsque les tuyaux fournis par votre crétin d'assistant Lambert se révéleront inefficaces. Lambert, justement, se verra attribuer de nouvelles fonctions puisque vous pourrez les diriger simultanément, lui et Hector, en début de partie.

On regrette juste que cette partie coopération, très drôle grâce à la débilité profonde de Lambert, n'ait pas été plus exploitée par les développeurs. Hormis lors du sauvetage d'Hector dans l'immeuble, les deux loustics se contenteront juste d'échanges au poste de police. Dommage, car cela aurait sûrement contribué à doper la durée de vie un peu limitée du jeu. Comptez moins de cinq heures pour les spécialistes des point & click, et deux à trois de plus seulement pour les novices, pour venir à bout de ce deuxième épisode, qui se termine… comme le premier, c'est-à-dire par un gros danger pour notre duo de policiers. Il y aura donc un troisième volet aux aventures d'Hector. Et, qui sait, les studios Straandlooper jugeront peut-être opportun de proposer une version traduite de cet épisode à venir, la langue de Shakespeare pouvant sérieusement freiner jusqu'aux plus curieux.

Et un petit effort technique serait appréciable côté réalisation du jeu, certes joli avec ses couleurs et son univers cartoonesque, mais un peu datée, tout de même, pour l'époque.

ALIX DULAC

PCJEUX Un deuxième épisode à la hauteur du premier.

EST > Drôle > Joli > Prenant > Trop court

N'EST PAS > Si différent du premier > Très dur > Toujours original > Bien réalisé

Déjanté

82%

■ **Genre** Action ■ **Prix** Env. 20 € (les 3 épisodes) ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** Telltale Games ■ **Développeur** Straandlooper ■ **Config. minimale** 3 GHz, 1 Go de Ram, Carte 3D 256 Mo ■ **Config. recommandée** Bi-cœur, 2 Go de Ram, Carte 3D 512 Mo ■ **Mode réseau** Non ■ **Langue** Anglais ■ **Âge conseillé** 18 + ■ **Site** www.telltalegames.com/hector ■ **Influence** *We Negociate with Terrorists* ■ **Alternative** Le pack *Hector Badge of Carnage*

Release by winky©

ROCK OF AGES

Let's rock !

Les troupes alliées vous motivent au départ de ce qui s'annonce comme une descente mouvementée.

Jeu atypique développé par un studio indépendant, *Rock of Ages* réussit à distraire avec humour et panache. Le concept tient sur un ticket de métro : il s'agit de prendre le contrôle d'un énorme rocher pour l'envoyer détruire la porte d'un château ennemi. Votre adversaire, que ce soit l'IA ou un joueur, tente d'en faire autant. Concrètement, il faut dévaler une pente sinueuse et parsemée d'embûches pour arriver à ses fins. Les deux adversaires disposent de deux phases de jeu. Pendant que des PNJ piochent avec entrain pour vous tailler un roc digne de ce nom, vous pouvez installer des pièges tout au long du parcours, moyennant quelques pièces d'or. Vous pouvez alors déposer des tours de défense, des catapultes, des éléphants, des ventilateurs géants, etc., soit tout un arsenal capable de ralentir et de détruire le rocher ennemi. Une fois votre rocher prêt à l'emploi, la deuxième phase commence : il faut diriger votre pierre géante avec habilité, en prenant soin d'esquiver un maximum d'obstacles. Car votre gros caillou n'est pas insensible aux impacts, bien qu'il puisse quasiment tout détruire. La vitesse étant bien entendu un facteur très important pour remporter la victoire, évitez de tomber du parcours pour ne pas perdre trop de temps avec les respawns. Plus vous dévalez la pente rapidement, plus vous prenez l'ascendant sur votre adversaire. Car à chaque fois que vous percutez la porte de son château, vous devrez attendre qu'on vous fournisse un nouveau rocher pour repartir à l'assaut. Il faut donc être rapide pour enchaîner les tours de piste ! L'ensemble se prend très bien en main, que ce soit avec le combo clavier-souris ou avec un pad. Outre ce côté très accessible, *Rock of Ages* propose une virée à travers l'histoire de manière totalement décalée. Grèce antique, Moyen Âge, ambiance XVIII[e] rococo… Vous traverserez les époques en affrontant à chaque fois une figure emblématique, comme Michel-Ange, Louis XIV et autres. Chaque niveau est précédé d'une petite cinématique présentant votre adversaire avec humour. Vous aurez l'occasion d'y voir de nombreuses références, comme le film *300* ou encore le *Seigneur des Anneaux*. Notez que chaque grande époque possède son boss, dont il faudra venir à bout pour continuer l'aventure. De même, des clés dont il faut s'emparer pour progresser sont éparpillées dans les stages. Amusant et très accessible, *Rock of Ages* n'aura pas de mal à vous distraire, même s'il s'avère un poil répétitif quand on enchaîne les parties.

Les unités défensives ne peuvent être placées que sur certaines cases de la map.

Tout détruire, ça ne se refuse pas

CYRIL DUPONT

PCJEUX Fun mais pas indispensable.

EST > Fun > Bourrés de références > Facile à prendre en main

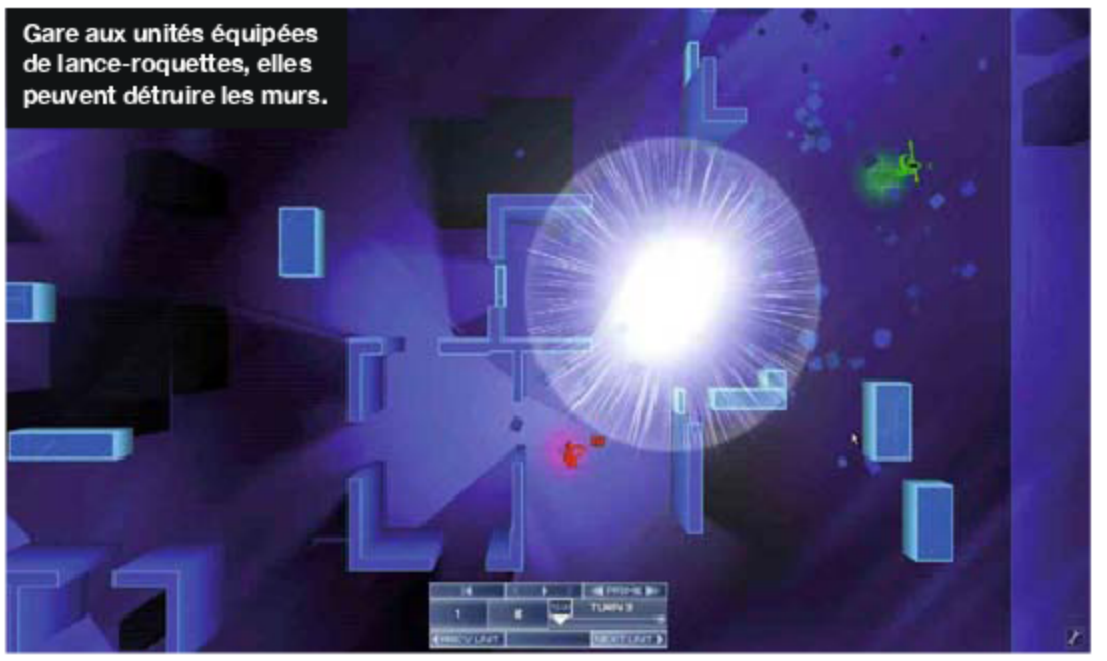
N'EST PAS > Très varié > Jouable seulement en solo > Long à terminer

Destruction

75%

■ **Genre** Indépendant ■ **Prix** Environ 7 € ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** Atlus U.S.A. Inc. ■ **Développeur** ACE Team ■ **Config. minimale** CPU 1,6 GHz, 1,5 Go de Ram, Carte 3D 256 Mo ■ **Config. recommandée** CPU 1,8 GHz, 2 Go de Ram, Carte 3D 512 Mo ■ **Mode réseau** Non ■ **Langue** Français ■ **Âge conseillé** 12+ ■ **Site** http://www.atlus.com/rockofages/ ■ **Influence** *Super Monkey Ball* ■ **Alternative** Aucune

Release by winky©

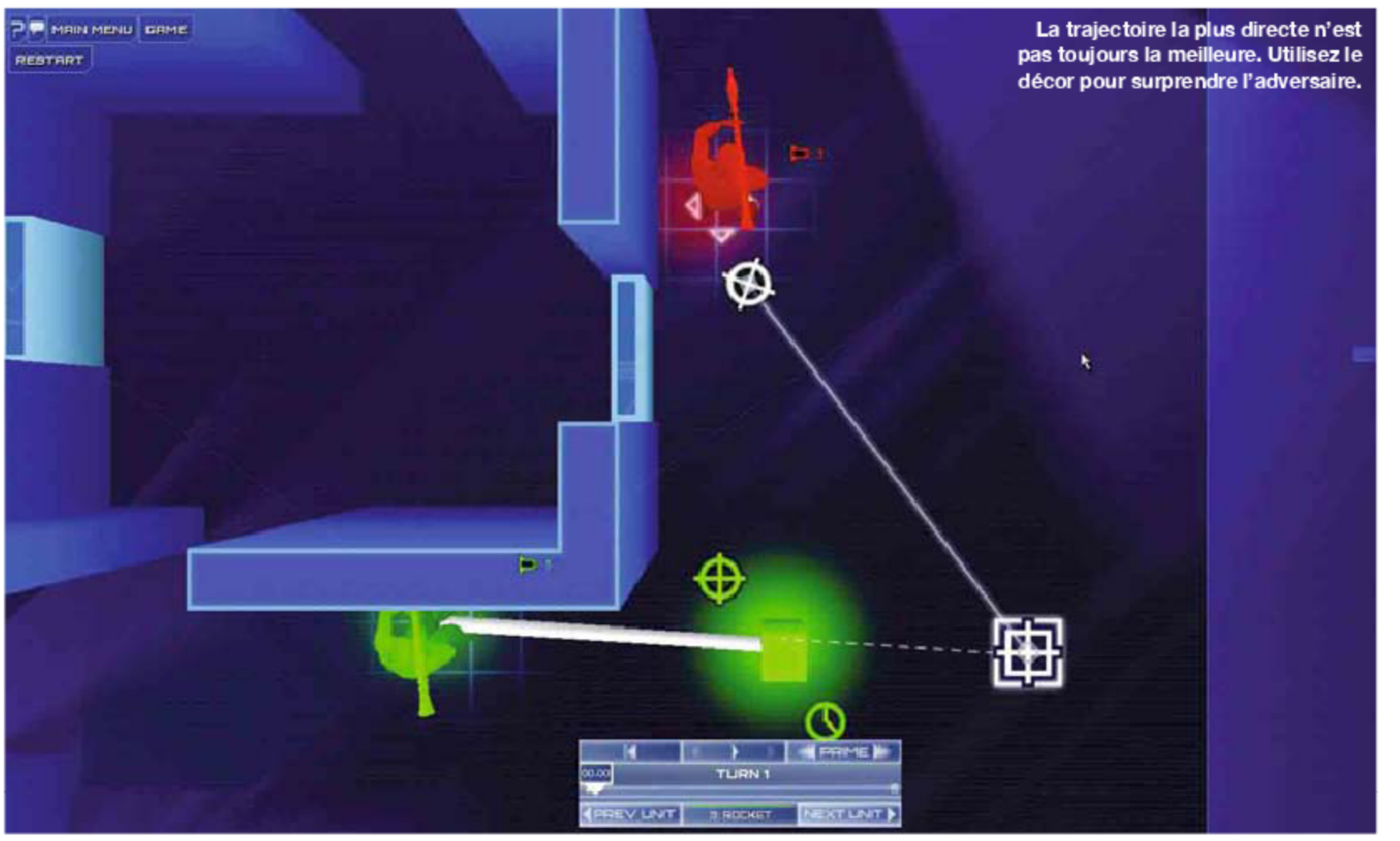


Gare aux unités équipées de lance-roquettes, elles peuvent détruire les murs.

L'interface tactique aurait mérité un petit lifting pour être moins austère.

FROZEN SYNAPSE

L'art de la guerre.



La trajectoire la plus directe n'est pas toujours la meilleure. Utilisez le décor pour surprendre l'adversaire.

Ces dernières années n'ont pas été très glorieuses en matière de jeux purement tactiques. Et c'est peu de le dire ! C'est donc avec grand intérêt que nous nous tournons vers *Frozen Synapse*. Un titre indépendant à la réalisation épurée, qui met en scène des affrontements de commandos. Visuellement, vous n'aurez pas de mal à vous y retrouver. Les endroits confinés où se déroulent les rixes sont sommaires : des éléments de décor bleu ciel sur fond de murs bleu foncé. C'est là que se trouvent vos unités en vert, et celle de l'ennemi en rouge. Niveau design, on peut dire que c'est vraiment basique. Mais l'intérêt du titre n'étant pas dans son déluge d'effets spéciaux, le joueur se focalisera très rapidement sur l'essentiel : la tactique. Et de ce point de vue, le jeu développé par Mode 7 s'avère très riche. La vue du dessus permet de visualiser rapidement l'ensemble de la map. Vous devez alors donner ordre sur ordre à vos troupes pour tenter d'anéantir vos ennemis. Se déplacer, se mettre à couvert, marquer des pauses, puis reprendre une action, ajuster l'angle de tir, modifier le champ de vision, etc. : nombre d'éléments sont à prendre en compte pour optimiser votre plan d'attaque. Pour ce faire, il faut établir un système de « way point » pour chaque unité, puis définir avec précision la suite d'ordres que vous leur donnerez. Tout ça, sans savoir comment réagira l'ennemi, car, comme vous vous en doutez, il ne reste pas immobile. Aussi, vous devez passer par une phase de plannification afin de définir vos tactiques. Quand tous vos ordres sont mis en place, vous pouvez cliquer sur la touche Play afin de voir si tous les déplacements de vos unités paraissent corrects. Une fois satisfait de votre plan d'attaque, vous devez alors lancer le premier tour de jeu pour voir tout ce beau monde se mettre en mouvement.

Des phases tactiques pour les accros du genre

Vous verrez alors toutes les troupes du jeu (alliées et ennemies) se positionner et exécuter les actions demandées jusqu'à la fin du tour. Vous devez alors vous adapter à la nouvelle situation, et ainsi de suite jusqu'à atteindre votre objectif. On se trouve presque comme devant une partie de go ou d'échecs : les adversaires placent leurs pions, chacun tente d'anticiper la stratégie adverse plusieurs coups à l'avance. Très prenant, *Frozen Synapse* peut également s'avérer frustrant quand votre plan tombe à l'eau. À moins de recommencer la mission depuis le début, il est parfois impossible de rectifier le tir après quelques erreurs de placement. Mais tout ça n'entame en rien le plaisir ressenti lorsque notre plan se déroule sans accroc. Un titre à essayer pour les fans de tactique !

CYRIL DUPONT

PC JEUX Facile à prendre en main, difficile à maîtriser.

EST > Addictif > Long > Captivant en Multi

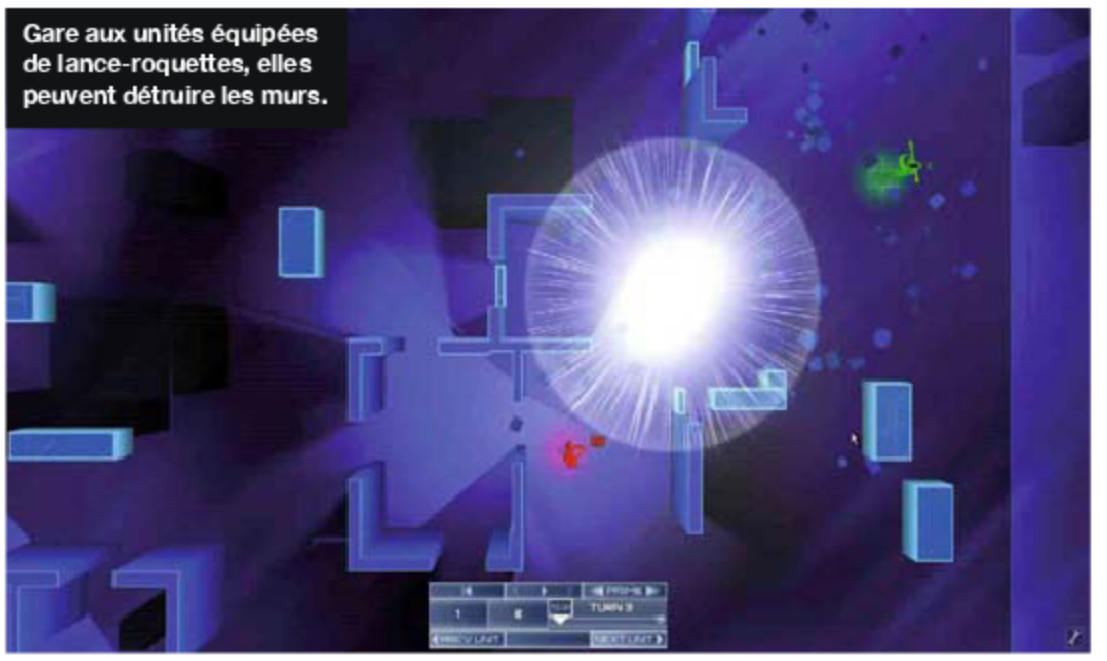
N'EST PAS > Facile à maîtriser > Très scénarisé > Visuellement à la pointe

Stratège

85%

■ **Genre** Stratégie ■ **Prix** Environ 22 € (2 copies du jeu) ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** Mode 7 ■ **Développeur** Mode 7 ■ **Config. minimale** CPU 1,6 GHz, 512 Mo de Ram, Carte 3D 64 Mo ■ **Config. recommandée** CPU 1,8 GHz, 1 Go de Ram, Carte 3D 128 Mo ■ **Mode réseau** Non ■ **Langue** Anglais ■ **Âge conseillé** Tout public ■ **Site** http://www.frozensynapse.com/ ■ **Influence** *Commandos* ■ **Alternative** *Defcon*

Release by winky©

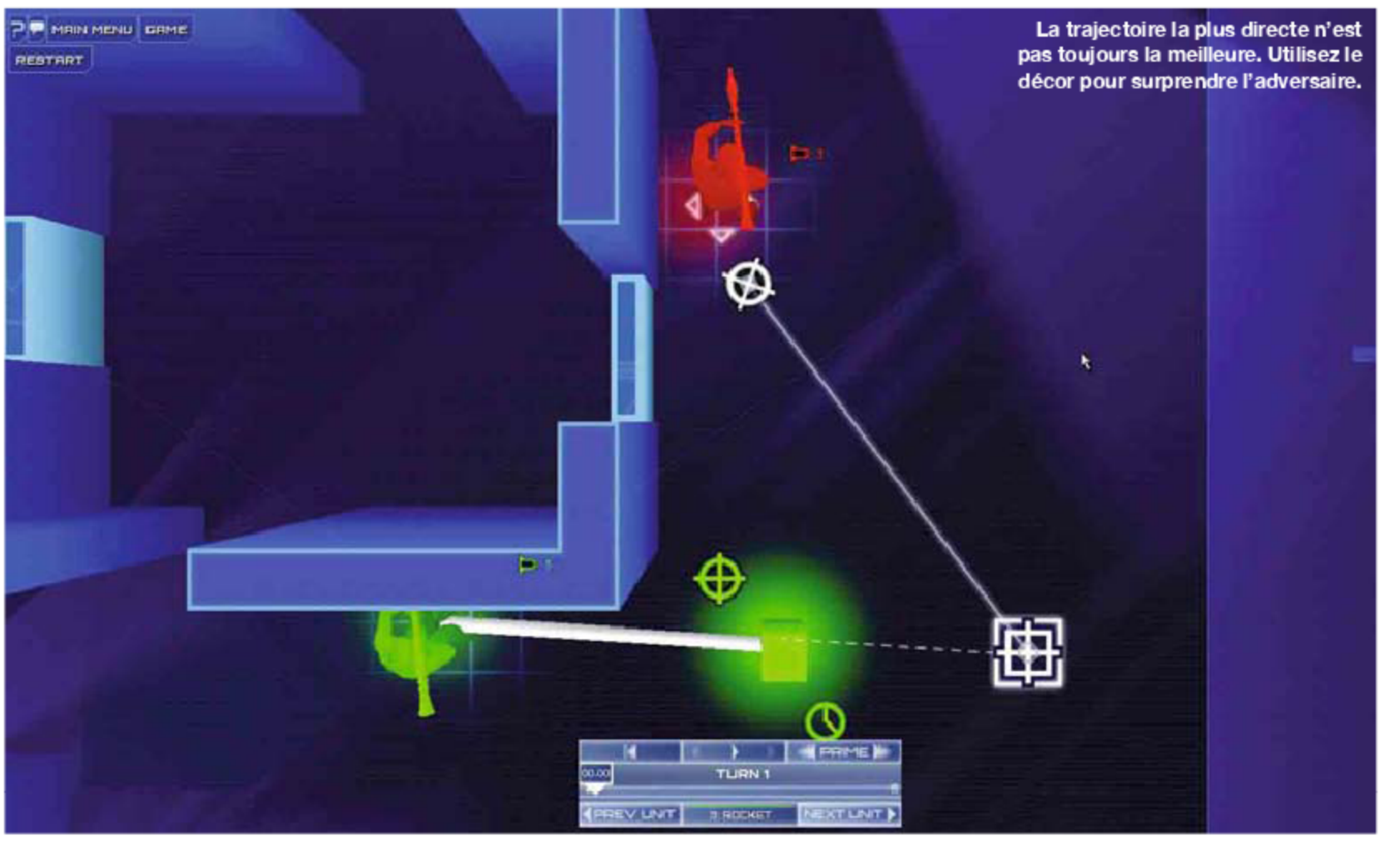


Gare aux unités équipées de lance-roquettes, elles peuvent détruire les murs.

L'interface tactique aurait mérité un petit lifting pour être moins austère.

FROZEN SYNAPSE

L'art de la guerre.



La trajectoire la plus directe n'est pas toujours la meilleure. Utilisez le décor pour surprendre l'adversaire.

Ces dernières années n'ont pas été très glorieuses en matière de jeux purement tactiques. Et c'est peu de le dire ! C'est donc avec grand intérêt que nous nous tournons vers *Frozen Synapse*. Un titre indépendant à la réalisation épurée, qui met en scène des affrontements de commandos. Visuellement, vous n'aurez pas de mal à vous y retrouver. Les endroits confinés où se déroulent les rixes sont sommaires : des éléments de décor bleu ciel sur fond de murs bleu foncé. C'est là que se trouvent vos unités en vert, et celle de l'ennemi en rouge. Niveau design, on peut dire que c'est vraiment basique. Mais l'intérêt du titre n'étant pas dans son déluge d'effets spéciaux, le joueur se focalisera très rapidement sur l'essentiel : la tactique. Et de ce point de vue, le jeu développé par Mode 7 s'avère très riche. La vue du dessus permet de visualiser rapidement l'ensemble de la map. Vous devez alors donner ordre sur ordre à vos troupes pour tenter d'anéantir vos ennemis. Se déplacer, se mettre à couvert, marquer des pauses, puis reprendre une action, ajuster l'angle de tir, modifier le champ de vision, etc. : nombre d'éléments sont à prendre en compte pour optimiser votre plan d'attaque. Pour ce faire, il faut établir un système de « way point » pour chaque unité, puis définir avec précision la suite d'ordres que vous leur donnerez. Tout ça, sans savoir comment réagira l'ennemi, car, comme vous vous en doutez, il ne reste pas immobile. Aussi, vous devez passer par une phase de plannification afin de définir vos tactiques. Quand tous vos ordres sont mis en place, vous pouvez cliquer sur la touche Play afin de voir si tous les déplacements de vos unités paraissent corrects. Une fois satisfait de votre plan d'attaque, vous devez alors lancer le premier tour de jeu pour voir tout ce beau monde se mettre en mouvement.

Des phases tactiques pour les accros du genre

Vous verrez alors toutes les troupes du jeu (alliées et ennemies) se positionner et exécuter les actions demandées jusqu'à la fin du tour. Vous devez alors vous adapter à la nouvelle situation, et ainsi de suite jusqu'à atteindre votre objectif. On se trouve presque comme devant une partie de go ou d'échecs : les adversaires placent leurs pions, chacun tente d'anticiper la stratégie adverse plusieurs coups à l'avance. Très prenant, *Frozen Synapse* peut également s'avérer frustrant quand votre plan tombe à l'eau. À moins de recommencer la mission depuis le début, il est parfois impossible de rectifier le tir après quelques erreurs de placement. Mais tout ça n'entame en rien le plaisir ressenti lorsque notre plan se déroule sans accroc. Un titre à essayer pour les fans de tactique !

CYRIL DUPONT

PC JEUX Facile à prendre en main, difficile à maîtriser.

EST > Addictif > Long > Captivant en Multi

N'EST PAS > Facile à maîtriser > Très scénarisé > Visuellement à la pointe

Stratège

85%

■ **Genre** Stratégie ■ **Prix** Environ 22 € (2 copies du jeu) ■ **Sortie** Disponible ■ **Éditeur** Mode 7 ■ **Développeur** Mode 7 ■ **Config. minimale** CPU 1,6 GHz, 512 Mo de Ram, Carte 3D 64 Mo ■ **Config. recommandée** CPU 1,8 GHz, 1 Go de Ram, Carte 3D 128 Mo ■ **Mode réseau** Non ■ **Langue** Anglais ■ **Âge conseillé** Tout public ■ **Site** http://www.frozensynapse.com/ ■ **Influence** *Commandos* ■ **Alternative** *Defcon*

Release by winky©

OÙ EN SONT-ILS ?

Approchez ! Nos pouvoirs de prédiction sont immenses !

LES SCORES

- F1 2011 p. 64 95%
- RAGE p. 42 93%
- FIFA 12 p. 52 93%
- PES 2012 p. 56 91%
- TRACKMANIA 2 : CANYON p. 68 89%
- DRIVER : SAN FRANCISCO p. 62 88%
- MIGHT & MAGIC : HEROES VI p. 48 87%
- FROZEN SYNAPSE p. 73 85%
- HECTOR : EPISODE 2 p. 70 82%
- ROCK OF AGES p. 72 75%
- WRC2 p. 60 72%
- CALL OF JUAREZ : THE CARTEL p. 66 35%

PERDUS EN ROUTE !

Les jeux qu'ils ne nous ont pas envoyés

A GAME OF THRONES : GENESIS
Pour accéder au trône de fer, il faudra encore attendre le prochain numéro…

FOOTBALL MANAGER 2012
La nouvelle cuvée se fait un peu désirer mais n'ayez crainte, dès le mois prochain, l'entraînement reprend !

MIEUX VAUT TARD QUE JAMAIS

TITRE	EDITEUR	DATE	AVIS
Diablo III	Activision Blizzard	Début 2012	La bêta est enfin là !
The Old Republic	Electronic Arts	Décembre 2011	À partir du 20 décembre tu joueras.
Counter-Strike : Global Offensive	Valve	2012	Now loading…
Dota 2	Valve	2012	On prend les mêmes et on recommence…
Mass Effect 3	Electronic Arts	Mars 2012	Bientôt la retraite pour Shepard !
Guild Wars 2	NCSoft	2012	Attendons déjà la bêta…
Risen 2 : Dark Waters	Koch Media	2012	On n'y voit encore pas très clair…
StarCraft II : Heart of The Swarm	Activision Blizzard	2012	Réponse lors de la BlizzCon ?

PCJEUX RECOMMANDE

Les meilleurs jeux de ces derniers mois.

THE WITCHER 2

Genre : RPG

Adulte, dur et somptueux : le meilleur RPG depuis plusieurs années. **PCJ 161, 99 %**

TOTAL WAR : SHOGUN 2

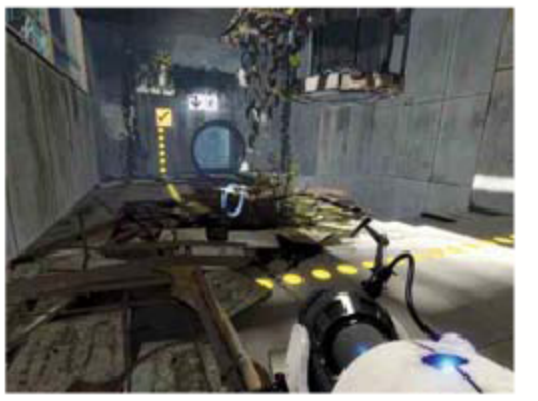
Genre : Stratégie

L'aboutissement d'une série qui fête ses dix ans (déjà !). **PCJ 158, 92 %**

DIRT 3

Genre : Course

La digne suite d'une longue série. Toujours efficace. **PCJ 161, 92 %**



PORTAL 2

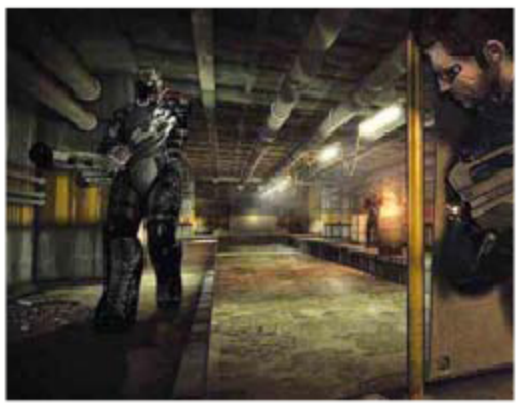
Genre : Action/Réflexion

Un jeu de réflexion bourré d'humour, qui transcende l'original. **PCJ 160, 94 %**

RIFT

Genre : MMORPG

Presque une copie carbone de la concurrence, avec quelques bonnes idées. **Non testé**



DEUS EX : HUMAN REVOLUTION

Genre : Action/RPG

La préquelle du jeu mythique est très réussie. **PCJ 162, 92 %**

CIVILIZATION V

Genre : Stratégie

Un très grand cru à la fois très riche et plus accessible que ses prédécesseurs. **PCJ 152, 94 %**

STARCRAFT II : LES AILES DE LA LIBERTÉ

Genre : RTS

Le même, en mieux et modernisé. **PCJ 150, 97 %**

Release by winky©

EN VENTE ACTUELLEMENT

+ 1 DVD SUR TOUTE L'ACTU DU JEU ONLINE !

Release by winky©

Les développeurs prévoient de fournir de nouveaux Immortels aux joueurs au fil des mois.

LEGEND OF GRIMROCK

UN PEU DE NOSTALGIE

Dungeon Master, ça vous parle ? Mais si, un jeu de rôle qui date de la fin des années 80 ! Ça y est, vous le remettez ? Effectivement, ça ne nous rajeunit pas, tout ça. Une vue à la première personne, de longs parcours sinueux dans des donjons humides peuplés de créatures étranges… En voyant le projet indépendant *Legend of Grimrock* développé par Almost Human Ltd., on ne peut que penser à *Dungeon Master*. La fibre nostalgique fait mouche et nous pousse à suivre ce projet de près. Car malheureusement, aucune date de sortie n'a été annoncée pour l'instant. On sait simplement que *Legend of Grimrock* est en version alpha, que plusieurs niveaux sont déjà réalisés, qu'une dizaine de monstres y prend vie et que des objets pour les différentes classes commencent à sortir de l'ombre. En attendant, voici le lien du blog des développeurs, si vous désirez garder un œil dessus : www.grimrock.net.

GRATUIT

Rise of Immortals

Copier-Coller

Comme vous le savez tous, les MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) sont en pleine ascension depuis quelques années. À tel point que tous les développeurs semblent s'y mettre. Un phénomène qui s'étend davantage encore depuis la diffusion des chiffres de *League of Legends* par Riot Games, chiffres qui prouvent que ce genre cartonne auprès d'une communauté grandissante. Histoire d'attirer un maximum de public, d'autres MOBA se lancent à la conquête des joueurs. C'est le cas de *Rise of Immortals*, disponible gratuitement depuis quelques semaines. Sans faire dans l'originalité, *RoI*, c'est son petit nom, propose aux joueurs de s'affronter en équipes afin de dévaster l'adversaire avec un minimum de fair-play. Vous devrez donc incarner un personnage disposant de multiples pouvoirs qui s'améliorent au fil des combats. Pour cela, il suffit de tuer des créatures contrôlées par l'ordinateur ou de massacrer des joueurs adverses, de gagner or et expérience pour vous payer de l'équipement et acquérir des niveaux supplémentaires. Les habitués du genre ne seront donc pas dépaysés par le gameplay très nerveux de *RoI*. On regrette néanmoins le nombre assez réduit de personnages mis à disposition des joueurs à sa sortie. Mais les développeurs ont annoncé que d'autres héros viendraient bientôt enrichir l'éventail actuel. Notez tout de même que ce nouveau MOBA a du mal à nous faire oublier les ténors du genre. Il risque donc d'avoir du mal à s'imposer entre les deux gros gratuits du moment que sont *League of Legends* et *Heroes of Newerth*. Quoi qu'il en soit, ça ne mange pas de pain d'essayer le temps de quelques parties pour voir si vous accrochez.

PCJEUX DOWNLOAD MANAGER

8,7 Mo

INFOS

Site	www.riseofimmortals.com
CD/DVD	Non
Nécessite	Dextérité et réactivité face à l'ennemi.
Un MOBA classique qui ne trouve pas sa place.	

ÉCONOMISEZ LA BANDE PASSANTE

Utilisez Download Manager pour ménager votre modem. Les meilleurs mods (du mois) sont sur le DVD.

< SMALL — XXL >

10 Mo	50 Mo	150 Mo	1 Go
Ami des 56k	*Sans problème*	*Surchauffe*	*Nuit blanche*

Release by winky©

GRATUIT

Blocks That Matter

Perceuse robotique

Briser, pousser, fabriquer… Tetrobot peut faire un peu tout et n'importe quoi avec ces blocs!

Les développeurs de *Swing Swing Submarine* ont profité du mauvais temps estival pour mettre en ligne leur jeu indé, baptisé *Blocks That Matter*. Ici, vous incarnez Tetrobot, un robot qui ressemble à une machine à laver. Tetrobot possède la faculté de creuser dans toutes les matières qu'il veut, que ce soit du fer, du bois, du diamant ou autre. Il peut également ramasser des blocs et les recycler pour en fabriquer de nouveaux. Vous aurez l'occasion de vous creuser la tête pour tenter de réussir les quarante niveaux disponibles qui composent l'aventure Solo. D'autres niveaux peuvent être débloqués par la suite, et, pour les nostalgiques, vous pouvez récolter des bonus « Blocks That Matter » afin de vous replonger dans d'anciens jeux vidéo comme *Tetris*. Pour les plus créatifs, un éditeur de maps devrait être mis à disposition de la communauté d'ici peu. Notez que ce titre est accessible gratuitement en version d'évaluation. Il faudra donc passer à la caisse (environ 4 euros) pour débloquer l'ensemble du contenu.

PCJEUX DOWNLOAD MANAGER

133 Mo

INFOS

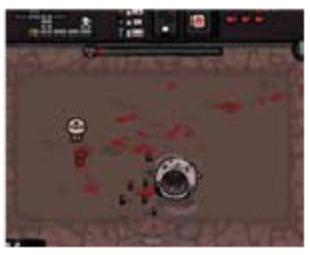
Site	www.swingswingsubmarine.com/games/blocks-that-matter
CD/DVD	Non
Nécessite	Une soudaine envie de casser des briques.

Un titre rafraîchissant et facile à prendre en main.

The Binding of Isaac

Edmund McMillen et Florian Himsl de la Team Meat (*Super Meat Boy*) remettent le couvert avec *The Binding of Isaac*, un hack'n slash sanglant. Ce petit jeu devrait se dérouler en quatre chapitres étalés sur huit niveaux. L'idée est, naturellement, de progresser au travers des donjons générés aléatoirement afin d'en découdre avec d'innombrables créatures qui veulent vous faire la peau. Vous aurez alors l'occasion de combattre des boss afin de récupérer un maximum d'objets en tout genre. Ces derniers servent à modifier les pouvoirs de votre avatar, ainsi que son apparence. À l'instar de *Super Meat Boy*, on retrouve ici la patte très hardcore des développeurs : la mort fauche à tours de bras, et il faut tout recommencer en cas d'échec. Ça promet!

Site : tinyurl.com/3kgc9ju

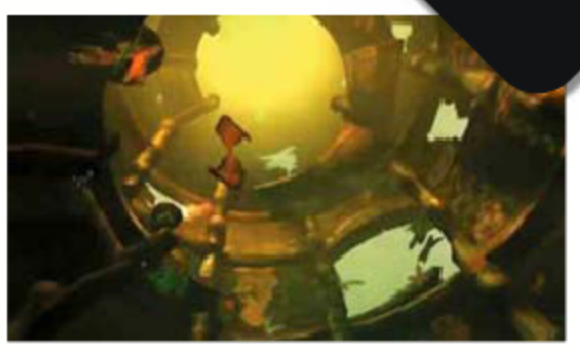


VIDÉO

TOREN

Ceux qui ont pu essayer le formidable *ICO*, sorti sur PlayStation 2 en 2002, devraient trouver en *Toren* un goût de déjà-vu. Ce jeu indépendant développé par les Brésiliens de Swordtales proposera une aventure onirique au design très proche d'*ICO*. Avant de vous lancer corps et âme dans ce projet encore en développement, vous pouvez en admirer la bande-annonce.

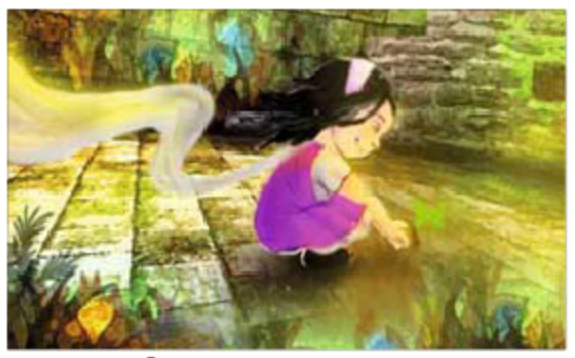
DOWN LOAD
Voyage onirique…



1 CLASSIQUE
Toren devrait proposer une aventure assez proche des vieux classiques du genre, avec une pointe de maturité en plus et un ton plus intense.

2 INFLUENCES
Outre un design proche de celui d'*ICO*, les développeurs rappellent que *Toren* regroupe d'autres influences. Ils voient leur titre comme un « *Zelda* spirituel ».

3 ADULTE
L'histoire met en scène une petite fille qui doit récupérer l'épée d'un chevalier. Sous cet air de conte pour enfants se cache un message plus adulte sur le comportement humain.



4 POÉTIQUE
Avec *Toren*, les développeurs veulent réussir à toucher les joueurs et ne cachent pas leur admiration pour Hayao Miyazaki en proposant des visuels très colorés.

PCJEUX DOWNLOAD MANAGER

Inconnu

INFOS

Site	www.toren-game.com/blog
CD/DVD	Non
Nécessite	Internet Explorer/Firefox/Google Chrome

Découvrez un jeu d'aventure enchanteur!

SITES INTERNET

Amusez-vous!

Du plaisir en ligne

1 UNDEAD
On se disait que tuer des zombies vous manquait un peu, alors voilà un webgame qui devrait satisfaire vos envies de massacre : *The Last Stand : Union City*. Le concept est simple, puisque vous devez survivre dans un monde rempli de morts vivants. Votre quotidien sera donc de fouiller des lieux et d'aider des survivants, le tout en hachant menu tous vos ennemis.
tinyurl.com/3t3fv9v

2 TEXAS RANGER
The Real Texas est un jeu d'action-aventure atypique et un poil déjanté qui se situe, selon son créateur, à mi-chemin entre *Zelda : Link to the Past* et *Ultima VI*. Ici, vous incarnez Sam, un Texan en vacances en Angleterre qui est tombé à travers un portail bleu. Ce dernier l'a téléporté dans un Texas inconnu et étrange. Aucune date de sortie officielle n'a encore été annoncée.
http://therealtexasgame.com

3 CROSSOVER
Quand le personnage le plus emblématique de Nintendo rencontre un des titres les plus scotchant de Valve, ça donne *Mari0* : un mélange entre *Mario Bros* et *Portal* ! En cours de développement, ce titre gratuit et indépendant, développé par deux petits gars de Stabyourself (à l'origine de *Not Tetris 2*) devrait voir le jour d'ici quelques semaines.
http://stabyourself.net/

4 TOUJOURS PLUS BAS
Si vous vous sentez l'âme d'un nain ou d'une taupe, et que vous aimez creuser des galeries, vous devriez jeter un œil du côté de *Dig-N-Rig*, un petit jeu gratuit créé par Syntactic Games. En 2032, vous contrôlez un robot chargé de creuser jusqu'au centre de la Terre en prenant soin de remonter les matériaux récoltés.
tinyurl.com/3vsn9de

Release by winky©

Crysis Wars

Casus Belli

À la guerre comme à la guerre.

On a beau dire ce qu'on veut, sur un plan purement technique, *Crysis* demeure, encore aujourd'hui, le plus époustouflant des jeux à avoir vu le jour sur nos machines. Malheureusement, et malgré les outils mis à la disposition des joueurs par Crytek, on ne peut pas dire que le modding a véritablement percé sur le CryENGINE 2. Et si cela était sur le point de changer ? Depuis bientôt quatre ans, les adeptes du French Touch Studio font des pieds et des mains pour sortir le FPS multijoueur de leurs rêves, un certain *Casus Belli*. Derrière cette locution latine se cache ni plus ni moins que l'un des mods les plus ambitieux et prometteurs actuellement en développement. Jugez plutôt : avec *Casus Belli*, le FTS souhaite offrir aux joueurs un *Battlefield*-like sur le moteur de *Crysis*, avec de très grandes cartes, des véhicules de tous types, des classes bien équipées (assault, recon, medic, ingenieer, sniper, support) et une petite panoplie de bonnes idées (système de partage d'expérience, trépied pour stabiliser les armes, etc.). Bref, tout pour accoucher d'une petite perle. Comme vous pouvez le constater, le projet est colossal, mais après avoir bataillé sans relâche en ingurgitant des litres de café durant de longues nuits blanches, il semblerait que nos Frenchies voient enfin le bout du tunnel. En effet, les premières bêtas à 32 joueurs ont été lancées récemment, et les premiers bruits de couloirs laissent entendre qu'il s'agirait d'une belle réussite, malgré les aléas inhérents à n'importe quelle bêta qui se respecte (bugs, plantages, équilibrage des armes à peaufiner, etc.). Certes, ce n'est pas rien, mais on se doute que les développeurs du FTS feront tout le nécessaire pour corriger le tir avant la sortie de *Casus Belli*, qui est d'ores et déjà annoncé pour cette fin d'année 2011. D'ici là, vous pouvez tenter de participer aux bêtas en vous inscrivant sur le site officiel du mod. Et qui sait, peut-être aurons-nous l'occasion de nous croiser sur les serveurs !

Tout comme dans Battlefield 2, il faut jouer en escouade pour être efficace.

MOD NEWS

Nos régions ont du talent

Chaque map est unique en termes d'ambiance, avec le plus grand soin apporté aux détails.

PCJEUX À RETENIR

INFOS

Mod	Casus Belli
Site	www.casusbelli-mod.com
Avancement	85 %

Half-Life

Cry of Fear

Le créateur d'*Afraid of Monsters* est de retour.

Non, vous ne rêvez pas, il existe encore des fous furieux prêts à se lancer dans le modding sur le moteur tout rabougri de *Half-Life* ! Bien sûr, ils sont de moins en moins nombreux à tenter l'expérience, mais parfois, comme avec *Cry of Fear*, on se dit que le jeu en vaut la chandelle. En effet, à la tête de ce projet, on retrouve Andreas Rönnberg aka « ruMpel » en ligne, un Suédois fraîchement embauché par DICE, preuve de ses nombreux talents. Le gaillard s'était d'ailleurs déjà fait remarquer en 2005 avec *Afraid of Monsters*, un mod horrifique basé sur *Half-Life*, qui avait su conquérir le cœur du public lors de sa sortie. Une longue vidéo de gameplay de *Cry of Fear* a récemment été mise en ligne sur le site officiel du jeu, l'occasion de découvrir un survival horror très sombre et angoissant, doté d'un gameplay rapide et nerveux. Mais ce qui saute immédiatement aux yeux avec *Cry of Fear*, c'est aussi et surtout sa réalisation technique, étonnamment poussée pour le moteur GoldSource. Les textures sont fines, les éclairages travaillés, et on ressent très bien l'atmosphère angoissante. Les développeurs nous promettent que leur bébé sortira très bientôt, alors poussez, Messieurs, poussez !

Certains ennemis sont très dangereux, mieux vaut donc les maintenir à distance avec le matos adéquat.

Cry of Fear permettra d'utiliser plusieurs objets et gadgets. Immersion garantie.

PCJEUX À RETENIR

INFOS

Mod	Cry of Fear
Site	www.cry-of-fear.com
Avancement	90 %

Release by winky©

Dans les premières versions de *SoC*, un niveau devait emmener le joueur au plus près du réacteur en fusion.

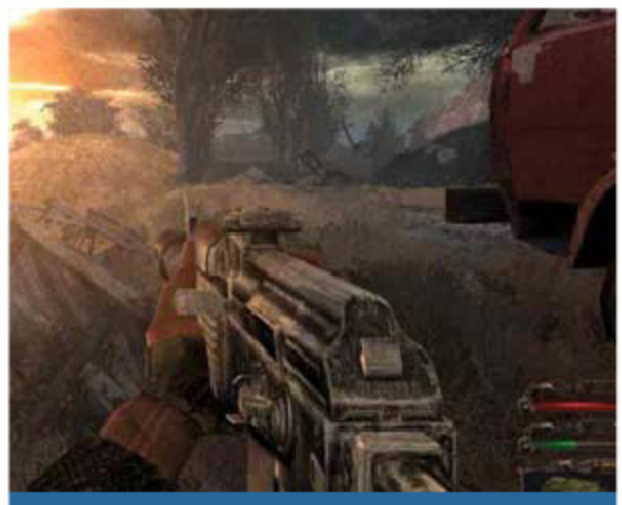
MOD NEWS
Pétage de plombs

S.T.A.L.K.E.R. : Shadow of Chernobyl

S.T.A.L.K.E.R. Lost Alpha

Avec des si, on peut tout faire, ou presque…

En fidèle lecteur de *PC Jeux* que vous êtes, vous vous souvenez probablement des innombrables mésaventures des développeurs ukrainiens de GSC Game World lorsqu'ils travaillaient sur *S.T.A.L.K.E.R. : Shadow of Chernobyl*. Coincés entre les idées géniales mais irréalisables qui jaillissaient de leurs têtes et le bras de fer avec l'éditeur THQ, ils n'avaient cessé de modifier leur jeu, au point de devoir finalement en retirer certains pans entiers afin de pouvoir le commercialiser, au terme de sept années passées à le développer. Si le résultat fut finalement à la hauteur des attentes, il ne faut donc pas oublier que le jeu, tel qu'on le connaît, est bien loin de ses ambitions initiales. En effet, pour vous donner une petite idée de la folie qui animait les développeurs de GSC, ces derniers voulaient qu'un PNJ puisse terminer la campagne principale avant le joueur, si ce dernier tardait trop ! L'idée a finalement été abandonnée, comme beaucoup d'autres, mais une équipe de moddeurs cherche tout de même à réaliser l'impossible, c'est-à-dire sortir le *S.T.A.L.K.E.R.* ultime, celui qu'aurait dû être *Shadow of Chernobyl* si le développement avait duré quinze ans de plus et que le budget



Petit plus appréciable pour les longs trajets : il sera possible de conduire des véhicules !

avait été multiplié par 10. Pour l'heure, *Lost Alpha* n'est pas encore disponible en téléchargement, mais les premières images et vidéos dévoilent certains éléments totalement inédits, comme des lieux, des armes ou même des ennemis jamais vus auparavant. Toutes ces nouveautés ont été reproduites en se basant sur des interviews données par les développeurs au début du projet, ainsi que sur des documents enfouis dans les entrailles de Google. On a hâte de découvrir le résultat… en espérant qu'il sorte un jour !

PCJEUX À RETENIR

INFOS
- **Mod** S.T.A.L.K.E.R. – Lost Alpha
- **Site** www.dezowave.com
- **Avancement** Indéterminé

Les passages à la troisième personne font partie des plus gros reproches formulés à l'encontre de *Deus Ex 3*.

Deus Ex

Deus Ex Unreal Revolution

C'était mieux avant, qu'ils disent.

Cela ne vous a probablement pas échappé si vous traînez autant que nous sur Internet (on vous fait confiance pour ça) : nombreux sont les fans invétérés du premier *Deus Ex* à avoir descendu en flammes certaines décisions prises par les équipes d'Eidos Montréal pour le troisième épisode de la série. En effet, les halos jaunes entourant chaque objet interactif, les takedowns à la troisième personne, la régénération automatique de la vie et bien d'autres folies étaient tout bonnement impensables et inexcusables pour les plus hardcore d'entre nous. Certains de ces fous furieux sont tellement cinglés, et accessoirement talentueux, qu'ils sont même allés jusqu'à parodier *Deus Ex : Human Revolution* en développant un mod sur le moteur du premier *Deus Ex*. Le résultat est une reconstitution approximative de l'un des premiers niveaux de *Deus Ex 3*, comprenant toutes les idées considérées comme trop farfelues pour ce troisième épisode. Et là, soudain, ça fait tout drôle ! Il s'agit bien plus d'une grosse blague interactive que d'un mod à part entière, mais il y a de quoi se marrer, le clou du spectacle étant ce pauvre PNJ enfermé derrière les barreaux d'une cellule vous suppliant d'acheter le DLC adéquat pour le libérer.

PCJEUX À RETENIR

INFOS
- **Mod** Deus Ex : Unreal Revolution
- **Site** tinyurl.com/5v2q58q
- **Avancement** 100 %

BRÈVE

IN COUNTRY : VIETNAM (RED ORCHESTRA 2)

Alors que *Red Orchestra 2* vient tout juste de sortir sur Steam, une petite équipe de moddeurs est d'ores et déjà à pied d'œuvre sur le tout premier mod destiné au dernier né de Tripwire, nom de code, *In Country : Vietnam*. Comme vous l'avez probablement déjà deviné, ce mod vous permettra de plonger en pleine guerre du Vietnam, dans une ambiance poisseuse à souhait, faite de décors humides à la végétation luxuriante, là où les tirs de M16 se font plus bruyants qu'une rédaction de *PC Jeux* en plein bouclage. Malheureusement, les infos sur le projet sont plutôt rares et les quelques screenshots du site officiel ne dévoilent pas grand chose, mais si nos calculs sont exacts : *Red Orchestra 2* + Vietnam = laissez nous y jouer, et tout de suite !

Release by winky©

VINDICTUS

La Corée, l'autre pays du MMO

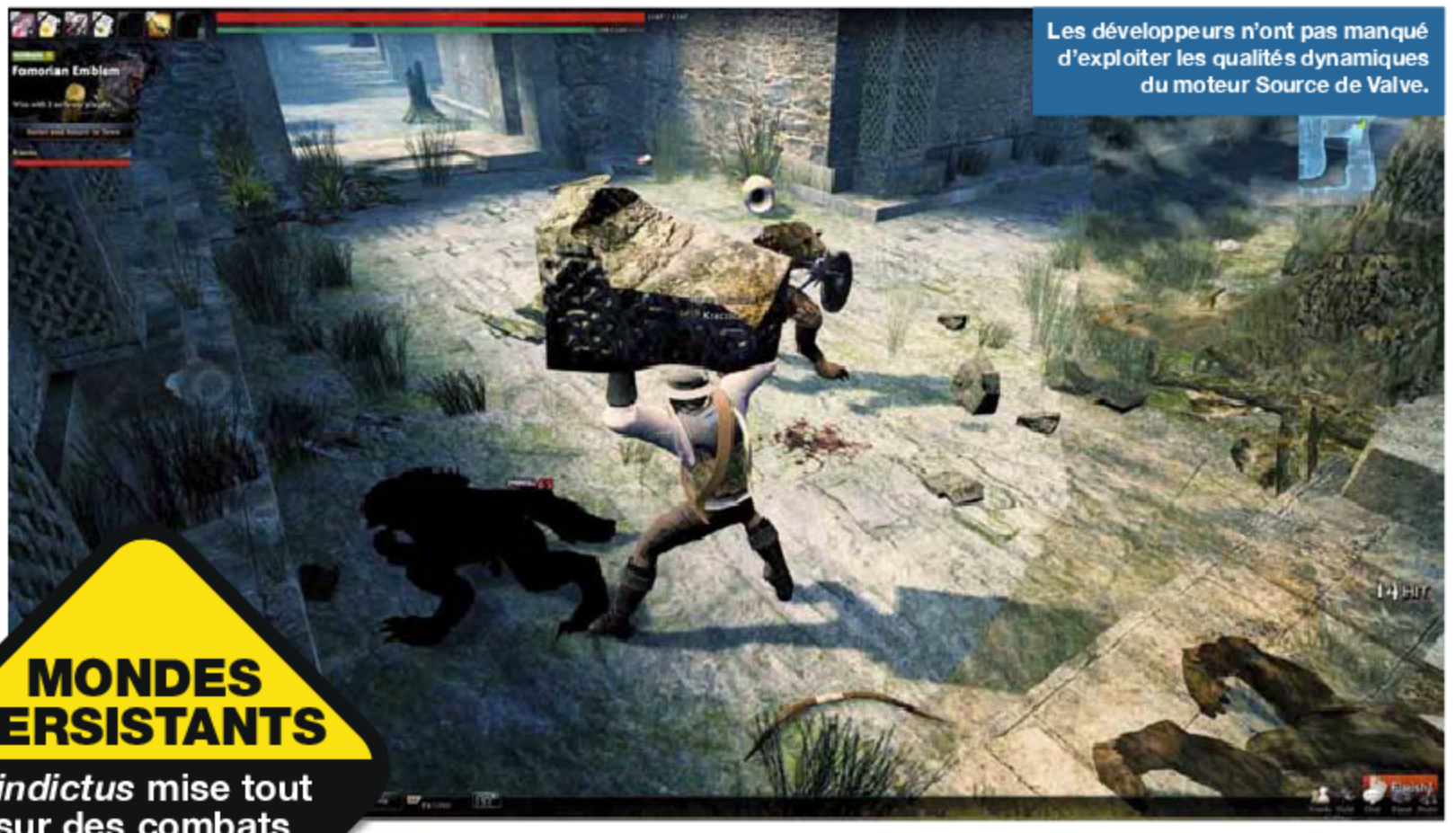
Que les fans de beat'em all se réjouissent !

Je ne vous apprendrai rien : les MMO asiatiques ont un mal fou à percer dans nos contrées européennes et conservatrices. Leur tendance à élever le farming au rang de dogme, ou la rudesse de leur gameplay PvP notamment, demeure un frein pour nombre de joueurs occidentaux, habitués depuis trop longtemps à la douceur et à l'orientation très PvE des *WoW* et autres *Rift*. Aussi serait-il tout à fait normal que vous n'ayez que très peu entendu parler de Nexon, éditeur coréen de son état, ou du jeu qui va nous occuper aujourd'hui, *Vindictus*.

Pourtant, sachez que les deux sont loin d'être des lapins de six semaines dans le monde du MMO free-to-play. Le premier étale fièrement un catalogue qui aligne une trentaine de titres, dont quelques gros succès, comme *Mapple Story*. Quant au second, il affiche un CV déjà bien rempli, entre sa première mise en ligne au pays du Matin Calme en 2009, sous le nom de *Mabinogi Heroes*, et sa déclinaison en version américaine un an plus tard, rebaptisée *Vindictus* pour l'occasion. La question restait donc de savoir si un jour, le couple allait se décider à tenter la conquête du dernier continent qui leur faisait défaut : le nôtre.

La réponse est tombée pas plus tard que mi-septembre, avec l'ouverture d'une première bêta fermée, qui se sera finalement avérée bien courte (4 jours) pour faire le tour d'un gameplay atypique, qui mélange la brutalité d'un hack'n slash, le dynamisme d'un beat'em all, et les vertus sociales d'un MMO. Oooh, j'imagine que certains d'entre vous viennent discrètement de se lever pour se diriger vers la sortie la plus proche, à la lecture de ce menu hyper-protéiné. Pourtant, je vous l'assure, il n'y a pas de quoi avoir peur, loin de là.

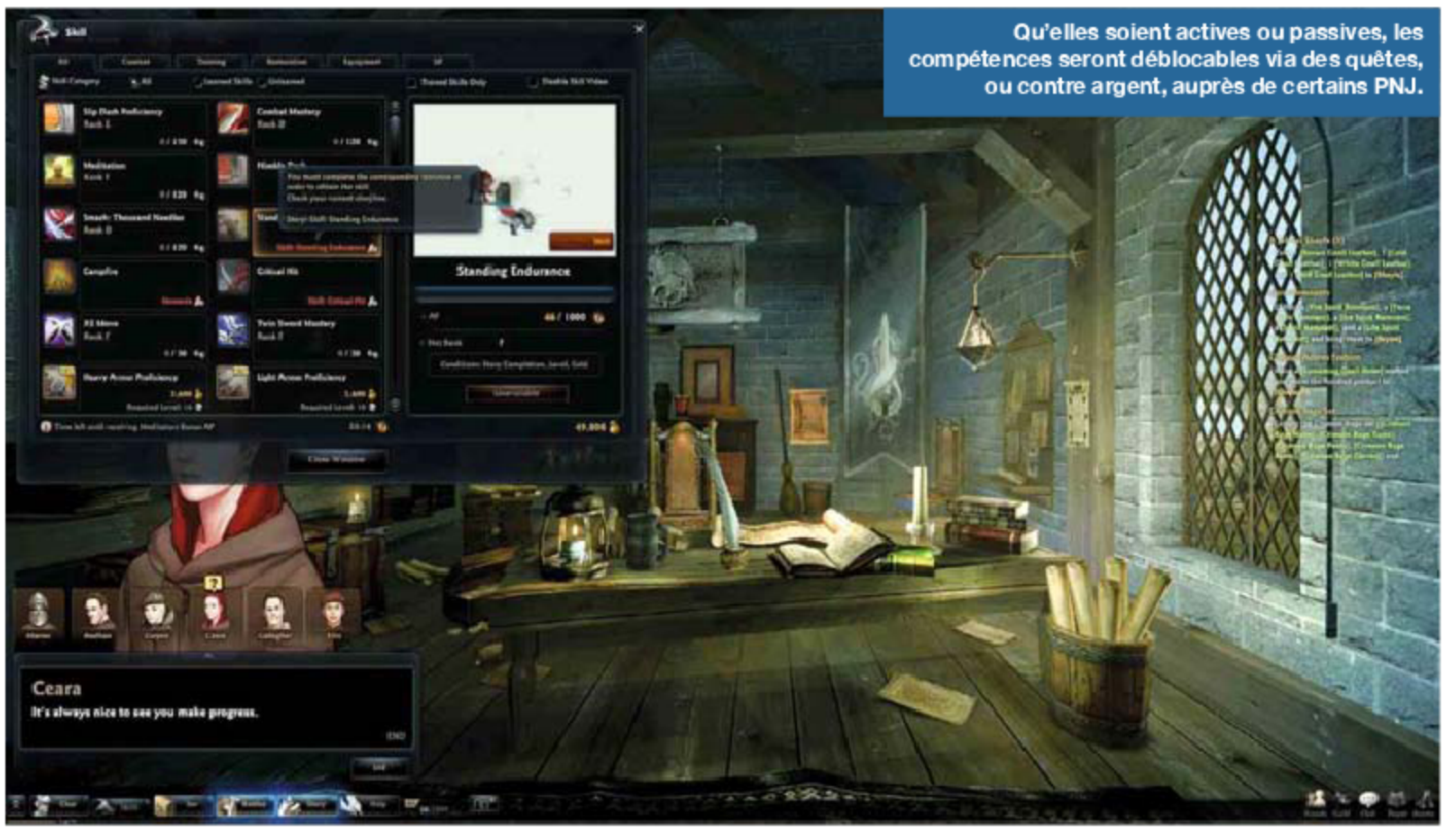
Concrètement, *Vindictus* débute comme n'importe quel MMO classique, à savoir par la création d'un alter ego virtuel. Version bêta oblige, le nombre d'archétypes disponibles était assez limité : deux seulement, au lieu des cinq accessibles sur la version coréenne, par exemple. Parmi les heureux élus, on trouvait Laan, un guerrier tout en finesse et en rapidité, chantre du nettoyage par le vide. Et Fiona, un personnage plus enclin à jouer les protecteurs de service,



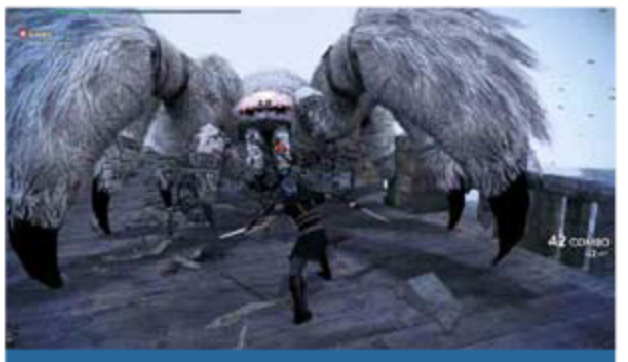
Les développeurs n'ont pas manqué d'exploiter les qualités dynamiques du moteur Source de Valve.

MONDES PERSISTANTS

***Vindictus* mise tout sur des combats fun et endiablés**



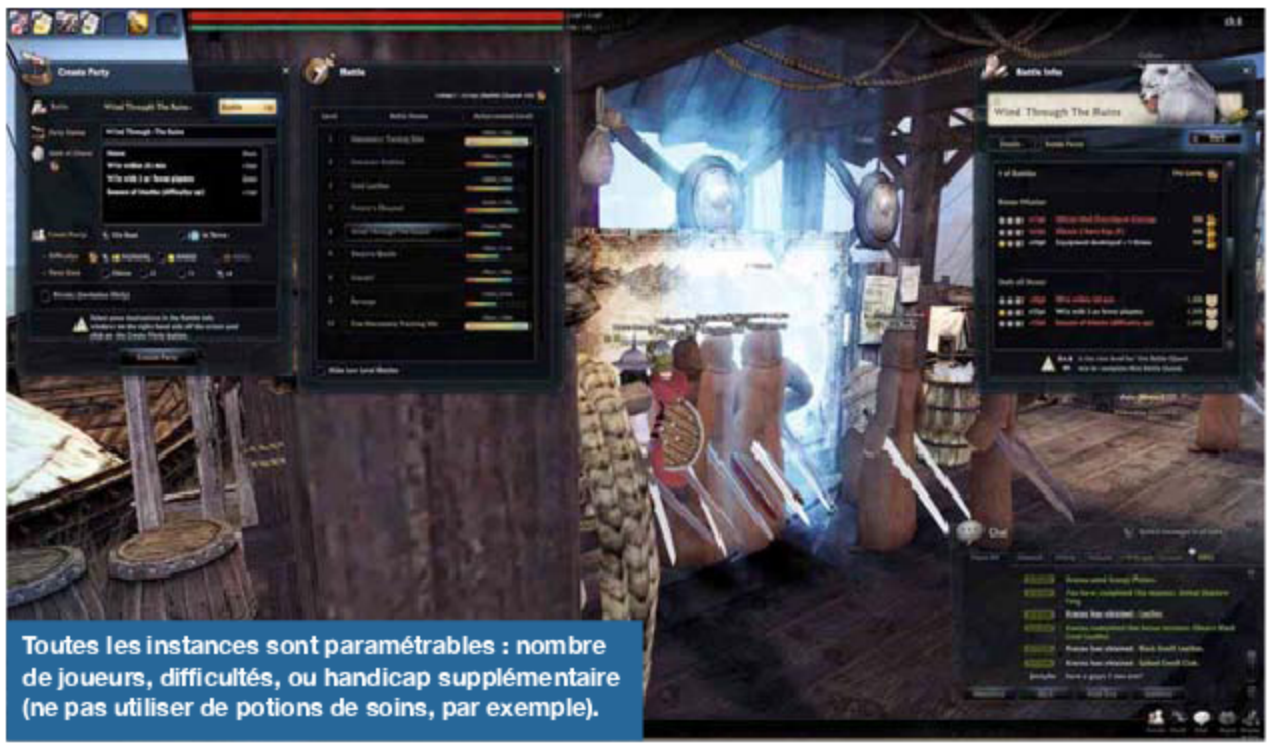
Qu'elles soient actives ou passives, les compétences seront déblocables via des quêtes, ou contre argent, auprès de certains PNJ.


Certains boss atteignent une taille pour le moins impressionnante.

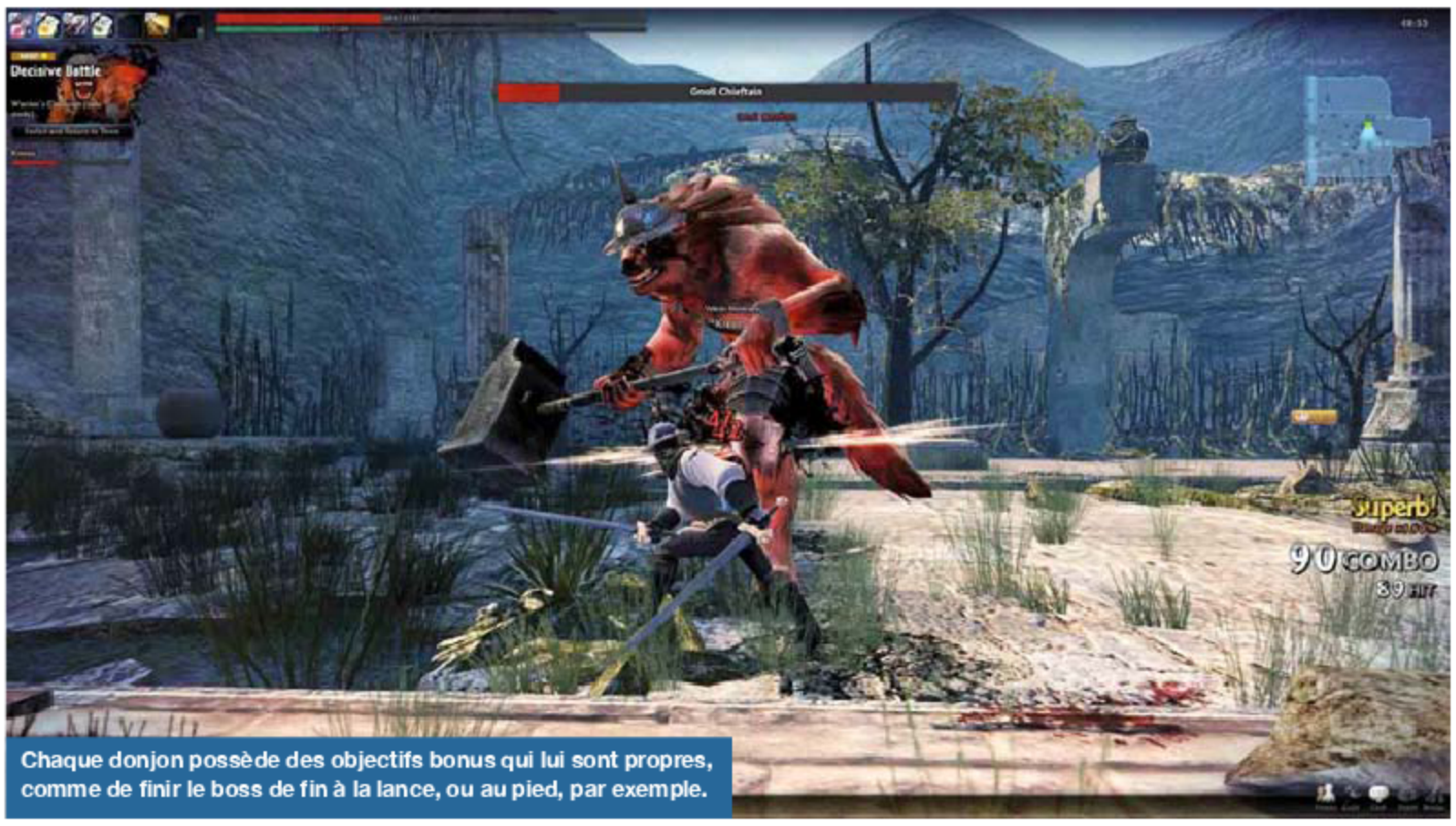
Release by winky©

notamment grâce à sa maîtrise du maniement du bouclier.

En quelques clics, voilà notre nouveau héros prêt à en découdre, et projeté, après une courte cinématique, dans le petit village celte de Colhen. C'est précisément à partir de là que le gameplay proposé par *Vindictus* commence à marquer sa différence. En effet, le titre de Nexon n'offre pas de monde ouvert comme la plupart des MMO classiques : Colhen fonctionne donc comme un espace clos, qui vous servira de base arrière où vous pourrez crafter, vous équiper, discuter avec d'autres joueurs, et bien sûr, récupérer des quêtes. Chacune d'elles vous demandera en général de vous rendre dans un donjon (ces derniers sont accessibles directement depuis le port de Colhen), pour le vider de ses occupants en les empalant les uns après les autres.



Toutes les instances sont paramétrables : nombre de joueurs, difficultés, ou handicap supplémentaire (ne pas utiliser de potions de soins, par exemple).



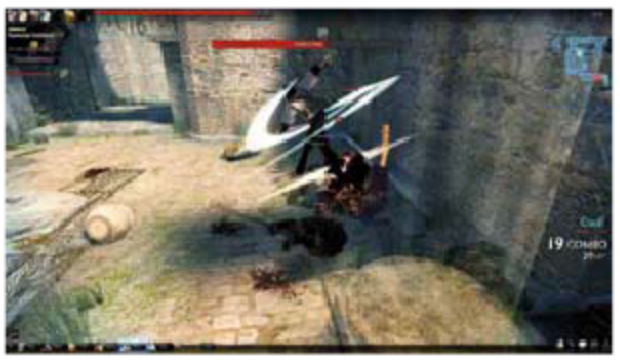
Chaque donjon possède des objectifs bonus qui lui sont propres, comme de finir le boss de fin à la lance, ou au pied, par exemple.

Bien entendu, on pourrait légitimement s'interroger quant à l'aspect un poil répétitif de cette routine : accepter une mission, se préparer au combat, prendre un navire et investir un donjon, encore et encore... Toutefois, ce serait négliger deux éléments de taille, qui feront tout le sel de ce titre. En premier lieu, le dynamisme des combats ! Oubliez ces affrontements mous du genou ou encore ces enchaînements classiques de compétences propres à la plupart des MMO : sur ce plan, *Vindictus* a tout du beat'em all survitaminé. Vous avez un contrôle entier sur votre personnage, et votre survie dépend pour l'essentiel de votre skill et de votre capacité à placer les combos les mieux adaptés à la situation.

Par ailleurs, plus votre personnage gagne en expérience, plus sa panoplie de coups s'en trouve élargie. Et si, au départ, vous ne pouvez enchaîner que des attaques basiques, vous pourrez très vite étourdir, toucher plusieurs adversaires à la fois, ou esquiver puis contre-attaquer. Et le résultat ne se fait pas attendre : on prend un réel plaisir à découper, écraser, et démembrer. Plaisir qui se trouve encore augmenté par toutes les possibilités d'interaction entre le joueur et son environnement. Ainsi, dans une instance, de nombreux objets sont destructibles, ou peuvent être ramassés pour être projetés ou servir d'armes d'appoint. Quant aux boss que l'on retrouve fatalement à chaque fin de parcours, ils sont comme on les aime, énormes et laids ! Seul petit bémol pour les amateurs de loot clinquant, aucun équipement ne pourra être ramassé sur l'ennemi. Ce dernier ne laissera derrière lui que des matières premières, qu'il faudra ensuite crafter, une fois de retour à Colhen.

Vous l'aurez compris, cette petite session de jeu m'aura plutôt convaincu, même si quelques défauts et problèmes sont à revoir. D'abord, cette bêta ne nous a rien appris sur la partie PvP, ni sur la manière dont sera intégrée la boutique en ligne. Si l'on prend l'exemple de la version US, cette dernière, lors de sa sortie, limitait le nombre d'instances que l'on pouvait compléter jour après jour, à condition de mettre la main à la poche. Bref, il faut vraiment en vouloir. D'autre part, l'absence d'un véritable univers à découvrir et la narration, réduite à sa plus simple expression risquent de poser quelques problèmes d'immersion sur le long terme. Un défaut qui pourrait bien réserver ce MMO à un usage régulier, certes, mais peu soutenu, à l'image de ce que Mythos propose déjà, c'est-à-dire des sessions de jeu intenses et fun, mais relativement courtes. Somme toute, ce n'est déjà pas si mal.

Monnaie courante en instance, certains pièges peuvent être mortels.



Release by winky©

CONVENTION

BlizzCon 2011

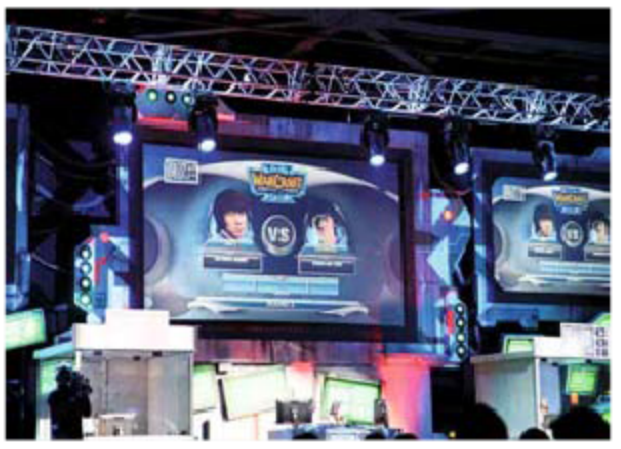
Convention Titanesque

Incontournable parmi les incontournables, la célèbre BlizzCon se déroule cette année les 21 et 22 octobre, toujours au Convention Center d'Anaheim en Californie. Pour cette édition 2011, Blizzard a mis les bouchées doubles et loue la totalité du centre, ce qui représente par rapport à l'an dernier l'ajout d'un hall et de l'arena, qui devrait logiquement accueillir le traditionnel concert de clôture. On peut donc s'attendre à une mouture d'exception, même si le programme n'a pas encore été dévoilé à l'heure où sont écrites ces lignes. On espère toutefois une annonce de la prochaine extension de *World of WarCraft* ou, à défaut, des précisions sur le patch 4.3 qui sera alors en phase de test.

L'année dernière, la convention avait accueilli 25 000 visiteurs.

CULTURE Hall in !

De son côté, *StarCraft 2* devrait nous en apprendre d'avantage sur *Heart of the Swarm*, tandis qu'une date de sortie officielle pour *Diablo III* pourrait éventuellement tomber, même s'il n'est pas dans l'habitude de l'éditeur de faire ce genre d'annonce à cette occasion. Mais ce qu'on attend tous fébrilement sans trop oser y croire, c'est évidemment l'officialisation du *Projet Titan* qui désigne, s'il est besoin de le rappeler, le futur MMORPG de Blizzard. Alors bien entendu, ça paraît presque trop beau pour être vrai… Mais la période s'y prête, et la location d'un hall supplémentaire ne peut être anodine. En tout cas, la totalité des entrées a été écoulée depuis bien longtemps, et la seule solution pour les retardataires reste le billet virtuel, qui donnera accès à une couverture vidéo complète de la convention en streaming, ainsi qu'aux bonus de jeux offerts à chaque visiteur « réel » (une mascotte *World of WarCraft* et un cadeau mystère pour *StarCraft 2*). Le tout pour une trentaine d'euros, tout de même… L'alternative consistant à attendre sagement notre compte rendu complet dans le prochain numéro de *PC Jeux* !



■ BlizzCon 2011, du 21 au 22 octobre, Convention Center d'Anaheim, Californie.
http://eu.battle.net/blizzcon/fr/

ÉQUIPEMENT

ELECTREE

Si vous êtes parmi nos lecteurs les plus rapides et que vous vous êtes procuré votre dernier numéro de *PC Jeux* le jour même de sa sortie, vous pouvez peut être encore agir ! Il vous suffit pour cela de précommander un Electree auprès de ulule.com (pour la bagatelle de 299 euros, mais c'est un détail), en espérant avoir contribué à atteindre la barre des 400 intéressés, à défaut de quoi l'objet ne sera même pas commercialisé. Et ça serait dommage, car avec ses 27 panneaux solaires modulables, ce bonsaï du futur allie à merveille design, fonctionnalité et éco responsabilité. Autant dire la panacée pour les milliers de hipsters potentiels qui pourraient, du flegme insolent qui les caractérise, y recharger leurs appareils portables devant des invités médusés. Dans le cas très improbable où vous liriez ces lignes trop tard, deux possibilités : les 400 précommandes ont été atteintes sans vous, et vous vous retrouvez avec une nouvelle idéecadeau originale (mais onéreuse) pour les fêtes… Ou bien elles ne l'ont pas été, et ce texte fera alors office d'hommage posthume à un projet qui avait la classe, et qui avait tout de même occupé son créateur Vivien Muller pendant trois ans. Dur.
■ http://fr.ulule.com/electree/

BD

3"

900 000 kilomètres…

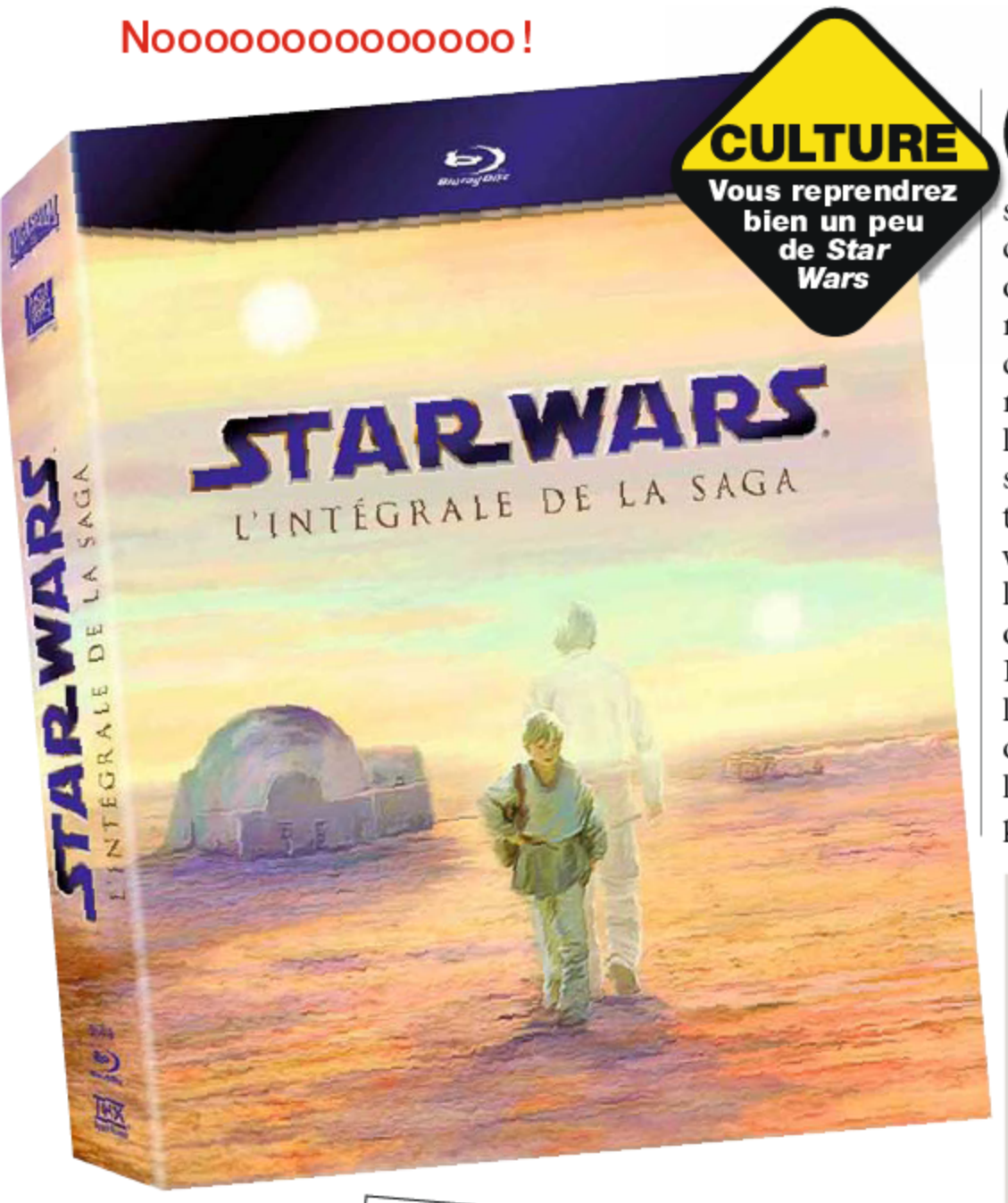
…C'est, à la louche, et d'après notre savant calcul, la distance parcourue par un photon en trois secondes. Photon dont on endosse justement le rôle dans cette nouvelle BD du génialissime Marc-Antoine Mathieu (*Dieu en personne, Mémoire morte, Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves…*), sortie le 7 septembre chez Delcourt. En nous « prêtant ses yeux » pendant trois secondes, la particule nous propose de suivre son parcours, esclave du bon vouloir des miroirs et autres surfaces réfléchissantes croisées en chemin. Ainsi, l'ouvrage se présente comme un long zoom, qui nous amène à visiter une ville, des tribunes de stade, ou même un avion en plein vol ; certains lieux étant revisités plusieurs fois sous des angles différents, le tout sur 72 pages et 648 cases. Soit 648 occasions de fouiller le décor à la recherche d'indices contenus dans des titres de journaux, d'un SMS reçu, de billets d'avion dépassant d'une poche… En effet, non content d'être un magnifique exercice de style sous contraintes et malgré son côté muet, *3"* raconte une histoire. Celle d'un procès à scandale secouant le milieu du football. Le lecteur devra en reconstituer lui-même le puzzle pour comprendre tous les tenants et aboutissants de l'affaire. Et c'est à ce moment qu'intervient la version numérique de la BD. Disponible sur le Net grâce à une adresse et à

Release by winky©

DVD

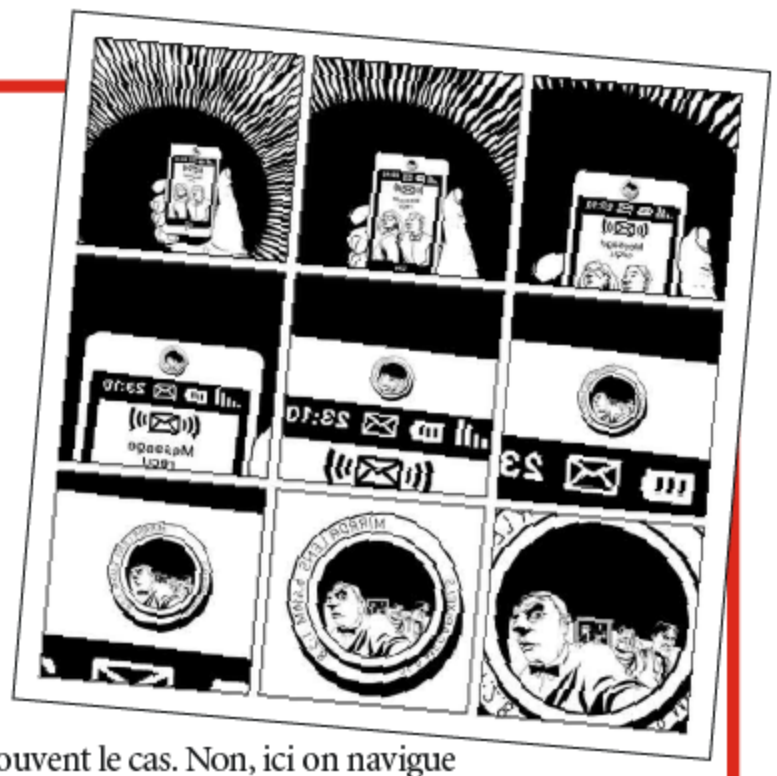
Star Wars – L'intégrale de la saga Coffret Collector 9 Blu-ray

Noooooooooooooo !



C'est une habitude : les années passent et les éditions de *Star Wars* se succèdent. Pour sa première itération Blu-ray (mais certainement pas dernière), l'intégrale de la saga s'offre un pack collector regroupant pas moins de neuf galettes comprenant les six films et les bonus de rigueur. Si l'on sent la bonne volonté et le travail dont ont bénéficié l'image et le son, quelques flous et artefacts malvenus ternissent quelque peu l'expérience visuelle. L'ensemble reste cependant à la hauteur de ce que l'on était en droit d'attendre de cette nouvelle version HD. Les fans déploreront cependant l'absence des versions d'origine, telles qu'elles avaient été diffusées en salle à l'époque. Versions dont on aurait pu se passer, si Georges Lucas n'avait pas la manie de bidouiller certains éléments de ses films – des détails pour la plupart des spectateurs, mais pas pour le puriste. On se souvient par exemple de l'ajout d'un Jabba en images de synthèse dans l'édition spéciale d'*Un nouvel espoir* en 1997, ou du changement de visage d'Anakin à la fin du Retour du Jedi. En l'occurrence, il faudra accepter le fait que Dark Vador pousse maintenant un grand « nooooon » quand il se débarrasse de Palpatine dans l'épisode VI. Ça pourra en faire rire certains, mais les fans ne prennent pas ce genre d'ajout à la légère, comme peuvent en témoigner les très nombreux détournements dont la scène est déjà victime sur Internet.

■ **Star Wars – L'intégrale de la saga – Blu Ray, 95 env.**



un mot de passe figurant dans le livre, celle-ci ne se contente pas d'aligner bêtement les cases, comme c'est souvent le cas. Non, ici on navigue littéralement dans l'ouvrage, qui prend alors la forme d'une vidéo dont on peut influencer la vitesse de défilement avec sa souris. Pauses et retours en arrière ne seront pas de trop pour espérer repérer tous les détails savamment dissimulés par l'auteur, lesquels complètent la version papier de façon intelligente. Novateur (une habitude chez Marc-Antoine Mathieu), le concept est également intimement lié au principe comme à la construction de *3"*, et on l'imagine mal viable sur d'autres projets. Un seul conseil donc : jetez-vous sur la BD ; elle ne trouvera sans doute jamais son pareil.

■ **http://www.editions-delcourt.fr/3s/**

EXPOSITION

HEY! MODERN ART & POP CULTURE

Bon, honnêtement on ne sait pas vraiment quoi en penser, alors on va poser ça là, au cas où des amateurs de comics et de fœtus (oui) traîneraient dans le coin. L'exposition *HEY! Modern art & pop culture* se déroulant du 15 septembre au 3 mars à la Halle Saint Pierre (2, rue Ronsard, dans le 18e arrondissement de Paris) réunit très exactement 64 artistes autour de la culture alternative et de l'art moderne. Parmi eux, s'illustre Alexandre Nicolas avec sa collection *Les Prédestinés*, qui présente – on cite – « 8 superfoetus et un accident ». À nous donc, la joie de découvrir les versions prénatales de Superman, Wonder Woman, Hulk ou encore… Hitler (on supposera timidement qu'il s'agit du fameux accident). Alors bien sûr, l'idée aborde de manière amusante le problème toujours plus actuel de la bioéthique, mais la réalisation peut secouer puristes ou âmes sensibles. On s'abstiendra par exemple d'imaginer la naissance de La Chose, et on essayera d'oublier que Norrin Radd n'est devenu Silver Surfer qu'après son pacte avec Galactus. Enfin, si vous passez dans les environs de la halle, ça peut valoir le coup d'œil. Et puis ça fait toujours classe de se bouger un peu en galerie d'art.

■ **HEY! Modern art & pop culture, du 15 septembre 2011 au 3 mars 2012 à la Halle Saint Pierre (Paris 18e).**

http://www.hallesaintpierre.org/

Release by winky©

Courrier

Illustrations de David Lyttleton

Parce que nos lecteurs ont des choses à dire !

EN BREF

Chère rédaction,
1 – J'ai dernièrement fait l'acquisition d'un ordinateur fixe. J'ai donc acheté la config Millemium de materiel.net. Combien de temps arrivera-t-elle à faire tourner nos jeux « gourmands » ?
2 – En parlant d'*AC : Revelations* pour PC, il est annoncé pour mi-novembre 2011, mais sera-t-il en retard comme ses prédécesseurs ?
3 – Même question pour *Battlefield 3* : du retard en perspective ?
4 – Pourquoi les éditeurs annoncent-ils souvent une date qu'ils ne respectent pas ?
Merci à vous,
JB
Bonjour JB
1 – Difficile à dire, mais sache que tu ne devrais pas rencontrer de souci avant un moment puisque les jeux sont de mieux en mieux optimisés et que ta machine en a dans le ventre.
*2 – Il y a de fortes chances qu'*AC : Revelations *sorte quelques semaines après les versions consoles. En revanche, le délai ne devrait pas être très important (1 à 2 mois maximum). Attention, rien d'officiel, mais c'est devenu l'habitude chez Ubisoft.*
3 – Non, aucun retard pour Battlefield 3, *il sera là à l'heure !*
4 – Tout simplement parce que les développeurs peuvent prendre du retard et donc la sortie du jeu aussi. **PCJEUX**

PC à vapeur

Bonjour,
N'ayant une connexion Internet que le week-end, et relativement lente (62 Ko/seconde en ce moment même), je privilégie les jeux solo et en boîtier. J'évite les jeux Steamworks version boîte, mais l'arrivée des gros titres Steamworks me fait capituler (surtout *Deus Ex 3* et *Dead Island*). Comme je ne connais quasiment rien sur Steam, je fais appel à des pros pour répondre à mes questions.
1 – Quelle est la différence entre Steam et Steamworks ?
2 – Je n'achète que les versions boîte des jeux. Cependant, j'ai lu sur des forums que ceux qui achetaient des versions boîtes des jeux Steam étaient contraints de télécharger entièrement le jeu via Steam, autrement dit que les DVD ne servaient à rien. Est-ce vrai ? Sinon, pouvez-vous donner une méthode d'installation des jeux Steamworks à partir des DVD, svp ?
3 – Chez mes parents, mon ordi est connecté à Internet (XP SP3 32 bits) pas du tout fait pour les jeux (il rame sur *Prince of Persia : Les Deux Royaumes*), mais je veux jouer sur mon ordi dans mon appart sans connexion Internet. Est-ce que je peux installer Steam et un jeu Steamworks sur un disque dur externe à partir de l'ordi connecté afin de jouer ensuite sur mon ordi à partir de mon DD externe ?
4 – Dans le prolongement de la question 3, peut-on jouer à un jeu Steamworks (par exemple, *Deux Ex : HR*) sans avoir à se connecter chaque fois qu'on lance le jeu ?
5 – Qu'en est-il des sauvegardes ? Se font-elle comme d'habitude sur le DD de l'ordi ou faut-il sauvegarder sur Steam et donc se connecter à Internet ?
6 – Qu'est- ce que le Steambackup d'un jeu ?
7 – On m'a parlé d'un fichier à installer : le Steam.msi. Qu'est-ce que c'est et à quoi sert-il ?
Voilà, comme vous le voyez, moi et Steam, ça fait deux, et je vous serais très reconnaissant si vous pouviez m'éclairer.
Alexandre Deroubaix

LA LETTRE DU MOIS

Motivé à jamais !

Salut à toute l'équipe !
Si je vous écris, c'est parce qu'il m'arrive un truc con : je viens de perdre ma main droite. Un accident bête. Je vous laisse imaginer les problèmes que ça peut engendrer au quotidien, et professionnellement...
Je me rends compte maintenant que ce handicap vient aussi pourrir mon amour pour les jeux vidéo. Bon les point & click, c'est bien sympa, mais Brian Basco ne sort jamais une Gatling de son inventaire pour avancer plus vite !
Au fait, merci pour le test de *Puzzle Agent 2* ! Du coup, je viens d'acheter le premier ? Bref, tout ça pour dire que les FPS me manquent terriblement.
J'étais loin d'avoir un super-niveau malgré mes années de pratique, mais j'aimais ça !
Thomas Diouf ou quelqu'un parmi vous connaîtrait-il un périphérique qui me permettrait de rejouer, quitte à devoir jouer comme un débutant ? Une sorte de super-souris pour gaucher en somme.
Merci d'avance !
Ewix, abonné ad vitam aeternam

Bonjour Ewix,
Merci pour ces compliments, mais c'est surtout toi que nous tenons à féliciter pour ton courage et ta bonne humeur, malgré cette épreuve que nous imaginons plus que difficile. Pour répondre à ta question, nous ne voyons pas de périphérique qui correspondrait exactement à ta demande, mais nous allons mettre Thomas sur l'affaire et le harcellerons jusqu'à ce qu'il trouve une solution digne de ce nom afin que tu puisses de nouveaux fragger sans restriction. Nous ne manquerons donc pas de te tenir au courant dès que possible.
À bientôt. **PCJEUX**

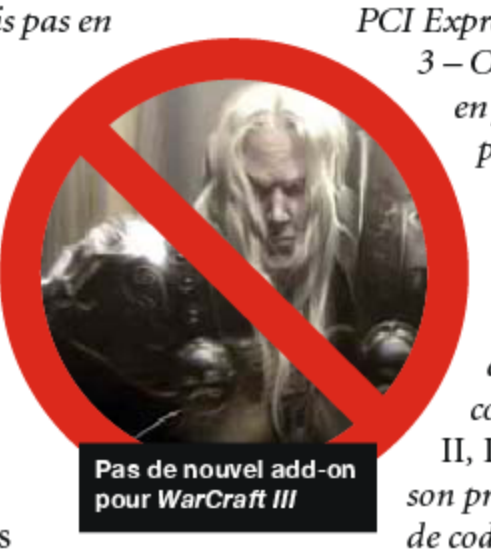
Release by winky©

Quelqu'un connaîtrait-il une sorte de super-souris pour gaucher ?

Bonjour !
1 – Steam est la plateforme de commercialisation et de socialisation de Valve alors que Steamworks est le nom de leur système/technologie. L'un ne fonctionne pas sans l'autre. En revanche, il est possible de jouer offline avec Steam, à la condition d'avoir enregistré son jeu en ligne au moins une fois.
2 – Non, c'est faux ! En effet, tu peux utiliser le code et télécharger directement le jeu mais celui-ci existe bien physiquement sur les DVD. Tu peux donc l'installer depuis le DVD. En revanche, il arrive que Steam télécharge des patchs (parfois importants) à peine le jeu installé.
3 – Cette solution paraît compliquée puisque Steam, comme la majorité des programmes, installe des données dans la base de registre de la machine sur laquelle il tourne. Du coup, cette solution est difficilement envisageable. Ce qu'il faudrait, c'est que tu installes le jeu depuis le DVD (sur ta machine) et que tu la connectes brièvement, le temps d'activer ton jeu et ensuite sélectionner le mode « hors connexion » pour pouvoir jouer sans être en ligne.
4 – La réponse est juste au-dessus.
5 – Les sauvegardes se font sur la machine et éventuellement en ligne afin de pouvoir en profiter sur n'importe quelle machine ayant accès à ton compte Steam.
6 – Le fait que tu puisses y jouer depuis n'importe quelle machine ayant accès à ton compte.
7 – Ce fichier doit être l'installer de Steam, mais tu ne devrais pas en avoir besoin. **PCJEUX**

En avance sur son temps...

Bonjour à toute la rédaction de *PC Jeux* !
Chaque mois, je dévore page par page votre magazine que je trouve tout simplement parfait. Venons-en à mes questions si vous le voulez bien.
1 – Que veut dire « SSD » ?
2 – Sur quel port se branche un SSD ?
3 – Est-ce fait pour faire tourner les systèmes d'exploitation ?
4 – *WarCraft 4* ou un nouvel add-on *WarCraft 3*, c'est pour quand ?
Car oui, pour moi, les mondes de *WarCraft 3 : Reign of Chaos* et *Frozen Throne* sont féeriques !
5 – Je possède une carte mère Asus P5K LGA 775, Processeur Intel Core 2 Duo E8400, Mémoire Corsair Value, Select DDR2 PC 5400 (667 MHz) 1 barrette de 2 048 Mo + 1 barrette de 1 024Mo, carte graphique Asus EN9800GX2 (1 Go), Windows Vista Édition Familiale. Dois-je changer de configuration ?
Francis


Pas de nouvel add-on pour *WarCraft III*

Bonjour Francis,
Nous allons essayer de répondre le plus clairement possible à tes nombreuses questions.
1 – Le sigle SSD signifie Solid State Drive, soit un disque dur basé sur de la mémoire flash, bien plus rapide que les disques durs traditionnels.
2 – Tout simplement sur un des ports PCI Express de ta machine.
3 – Oui, sa vitesse de lecture en fait le support idéal pour installer un OS et les principaux programmes de sa machine.
4 – Pas pour tout de suite. Blizzard se concentre sur StarCraft II, Diablo III, WoW *et son prochain MMO : nom de code* Titan.
5 – La vraie question est de savoir si tu en ressens le besoin. Si tes jeux ne rament pas, n'en change pas. Mais si cela t'empêche d'apprécier tes derniers achats, ne te gène pas. **PCJEUX**

POUR NOUS ÉCRIRE...

Parce que les jeux sont votre passion !

Envoyez vos lettres à PC Jeux, rubrique courrier, 101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret. Par e-mail à l'adresse : pcjeux2@yellowmedia.fr

Le courrier adressé à l'éditeur ne pourra être publié dans cette rubrique qu'à la condition que le lecteur recopie la phrase suivante : **« Je donne l'autorisation de publier mon article. »** L'éditeur se réserve le droit de refuser n'importe quel texte ainsi que le droit de raccourcir, modifier ou extraire une partie du texte sans avoir à justifier sa décision. L'éditeur décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans le courrier des lecteurs, celles ci n'engageant que la responsabilité des lecteurs.

***Red Dead Redemption* flingué sur PC.**

EN BREF

Bonjour !
Pourquoi ne testez-vous pas plus de jeux indépendants comme *Minecraft*, par exemple ?
Michel
En fait, nous en testons régulièrement mais nous nous contentons des plus impressionnants techniquement ou en matière de gameplay. Car vu le nombre de titres qui sortent chaque mois, il faudrait un magazine entier pour tous les tester.
PCJEUX

Salut la rédac,
1 – Pourquoi *Red Dead Redemption* ne sortira pas sur PC alors que c'est le cas de *L.A. Noire* ?
2 – Pourquoi Rockstar ne parle jamais de la version PC de *Max Payne 3* ?
3 – Aurons-nous droit à un nouveau *GTA* en 2012 ?
Voila, j'ai fini.
Manu
Salut Manu !
On peut dire que tu es fan des jeux Rockstar. Pour Red Dead, *nous ne voyons aucune raison au fait qu'il ne soit pas sorti sur PC, d'autant que son succès sur console lui aurait assuré des ventes correctes sur PC. Pour tes deux autres questions, seul Rockstar pourrait s'expliquer, sauf que ce n'est pas leur genre, mais alors pas du tout.*
PCJEUX

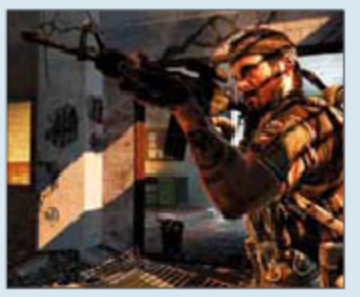
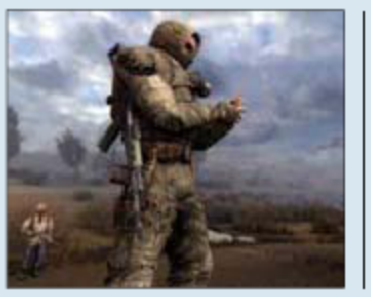
Release by winky©

LE TOP JEUX

Les jeux indispensables à une collection exhaustive.

FPS

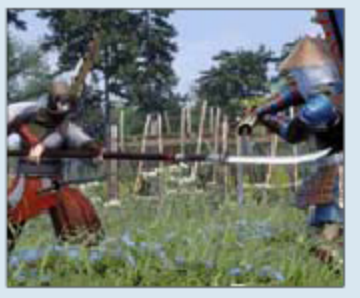
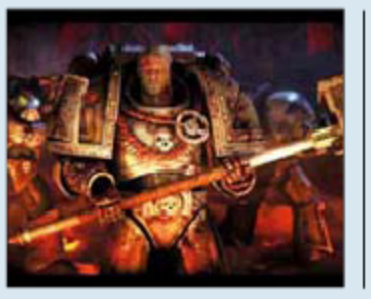
LE JEU DU MOMENT	L'ALTERNATIVE	LE CLASSIQUE
CALL OF DUTY : BLACK OPS Activision/Blizzard Treyarch www.callofduty.com **PCJ 154, 90%**	**S.T.A.L.K.E.R. : CALL OF PRIPYAT** GSC Game World bitComposer Games http://cop.stalker-game.com **PCJ 145, 90%**	**CRYSIS** Electronic Arts Crytech www.electronicarts.fr **PCJ 117, 95%**

Mais aussi *Medal of Honor* ■ *Call of Duty 2* ■ *F.E.A.R.* ■ *Far Cry* ■ *Frontlines : Fuel of War* ■ *Far Cry 2* ■ *Call of Duty : Modern Warfare 2* ■ *Half-Life 2 Orange Box* ■ *Metro 2033 : The Last Refuge*

STRATÉGIE

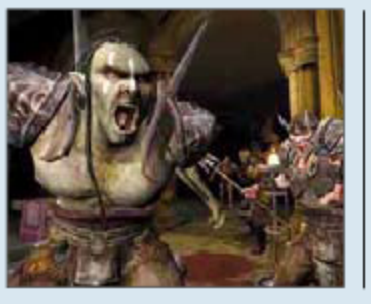
TOTAL WAR : SHOGUN 2 SEGA The Creative Assembly www.totalwar.com **PCJ 158, 92%**	**WARHAMMER 40K : DAWN OF WAR II RETRIBUTION** Relic Entertainment THQ www.dawnofwar2.com **PCJ 157, 90%**	**STARCRAFT II : WINGS OF LIBERTY** Activision/Blizzard Blizzard www.blizzard.com **PCJ 150, 97%**

Mais aussi *Supreme Commander* ■ *Company of Heroes* ■ *Sins of a Solar Empire* ■ *World in Conflict* ■ *Command & Conquer 3* ■ *WarCraft III* ■ *Dawn of War : Chaos Rising* ■ *Napoleon : Total War* ■ *Civilization V*

MMORPG

RIFT Trion Worlds Trion Worlds www.riftgame.com **Non testé**	**LE SEIGNEUR DES ANNEAUX ONLINE** Codemasters Turbine www.lotro-europe.com **Non testé**	**WORLD OF WARCRAFT** Activision/Blizzard Blizzard www.blizzard.com **Non testé**



Mais aussi *Anarchy Online* ■ *Dark Age of Camelot* ■ *EverQuest 2* ■ *Lineage 2* ■ *City of Villains* ■ *Eve Online* ■ *Guild Wars* ■ *Age of Conan* ■ *Warhammer Online : Age of Reckoning*

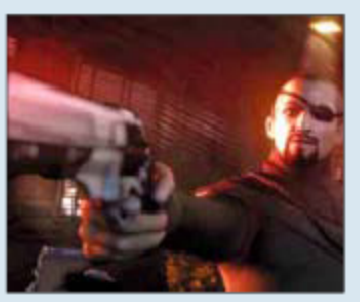
MULTI

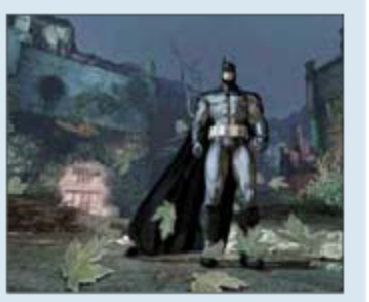
LEFT 4 DEAD 2 Valve Turtle Rock Studio www.l4d.com **PCJ 142, 94%**	**LEAGUE OF LEGENDS** GOA Riot Games www.goa.fr **Non testé**	**TEAM FORTRESS 2** Valve Valve www.valvesoftware.com **PCJ 117, 88%**

Mais aussi *Battlefield 1942* ■ *Quake III Arena* ■ *Enemy Territory : Wolfenstein* ■ *Battlefield 2* ■ *Super Street Fighter IV Arcade Edition* ■ *Enemy Territory : Quake Wars* ■ *Unreal Tournament III* ■ *Counter-Strike : Source*

ACTION/ AVENTURE

DEUS EX : HUMAN REVOLUTION Square Enix Eidos Montréal http://deusex.com **PCJ 162, 92%**	**PORTAL 2** Valve Valve www.thinkwithportals.com **PCJ 162, 93%**	**BATMAN : ARKHAM ASYLUM** Square Enix Rocksteady www.batmanarkhamasylum.com **PCJ 139, 94%**

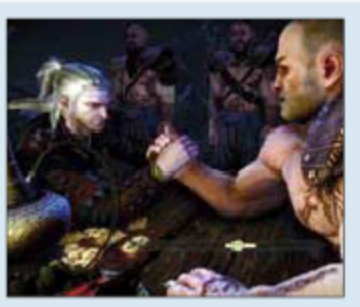
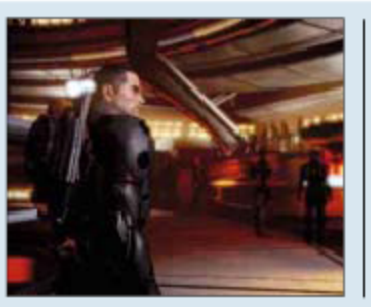
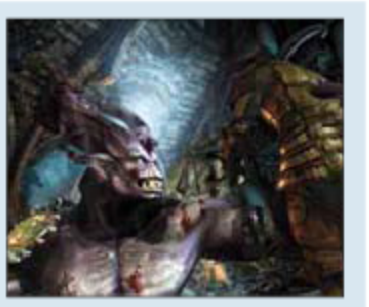




Mais aussi *Thief 3 : Deadly Shadows* ■ *Beyond Good & Evil* ■ *Mirror's Edge* ■ *Resident Evil 5* ■ *Prototype* ■ *Bioshock 2* ■ *Darksiders* ■ *GTA IV : Episodes from Liberty City* ■ *Dead Space 2* ■ *Limbo*

RPG

THE WITCHER 2 : ASSASSINS OF KINGS CDProjekt CDProjekt tw2.thewitcher.com **PCJ 161, 99%**	**MASS EFFECT 2** Electronic Arts BioWare www.masseffect.bioware.com **PCJ 144, 93%**	**DRAGON AGE : ORIGINS** Electronic Arts BioWare http://dragonage.bioware.com **PCJ 140, 95%**

Mais aussi *Mass Effect* ■ *Neverwinter Nights 2* ■ *Gothic 3* ■ *The Witcher* ■ *Star Wars : KOTOR* ■ *Torchlight* ■ *Fallout 3* ■ *Oblivion* ■ *Risen* ■ *Assassin's Creed : Brotherhood*

SPORT

DIRT 3 Codemasters Codemasters www.dirt3-fr.eu **PCJ 161, 92%**	**NBA 2K11** 2K Games 2K Games 2ksports.com/games/nba2k11 **PCJ 154, 90%**	**PRO EVOLUTION SOCCER 2011** Konami Konami http://fr.games.konami-europe.com **PCJ 152, 90%**

Mais aussi *Rugby 2005* ■ *NHL 2006* ■ *Tiger Woods 2006* ■ *Madden 2006* ■ *GT Legends* ■ *GTR 2* ■ *Test Drive Unlimited* ■ *Race Driver : GRID* ■ *Football Manager 2010* ■ *Virtua Tennis 3* ■ *SBK X* ■ *Need for Speed : Hot Pursuit*

Release by winky©

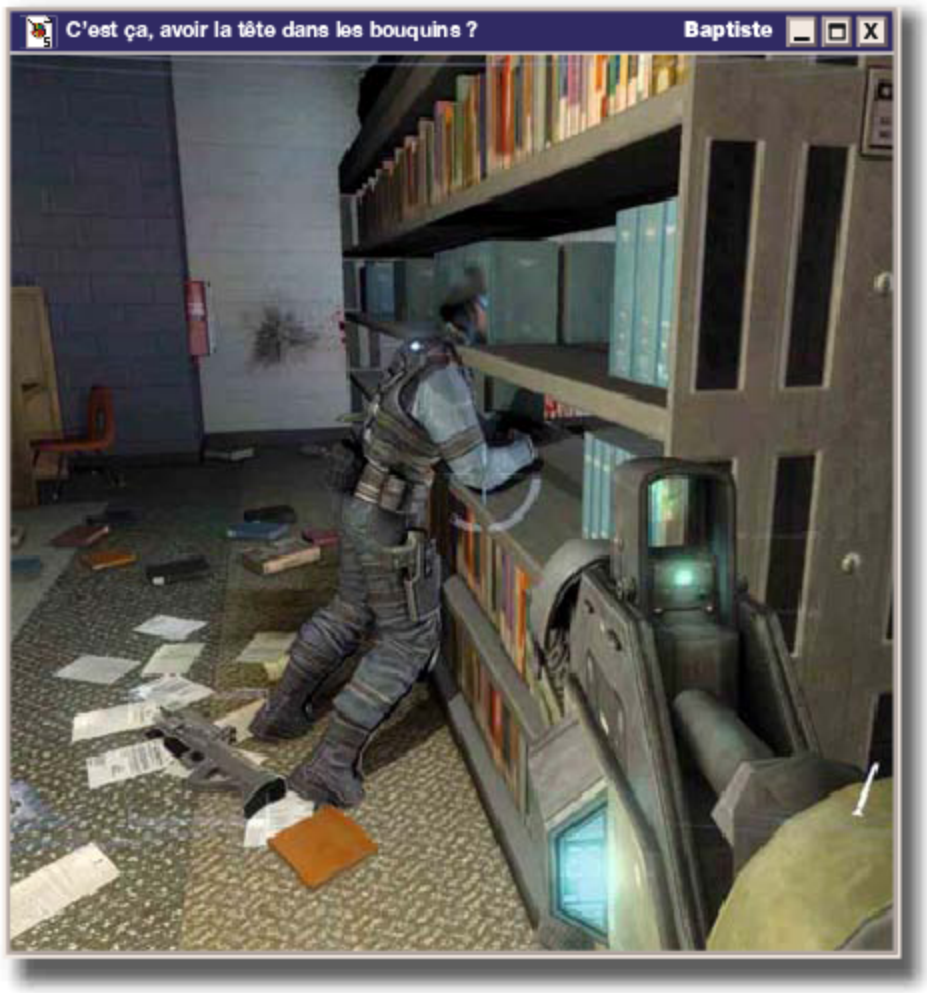
VOS IMAGES

Flagrants Délires

Des images incroyables dont vous êtes les auteurs.

Pour creuser, c'est bien... Pour écrire, c'est mieux ! — Nicolas

C'est ça, avoir la tête dans les bouquins ? — Baptiste



Encore un qui a oublié son cerveau... — C1pirate

Envie d'un peu de réconfort ? — David

Il faut toujours en avoir un sur soi... — Florian

RÈGLEMENT

MEDIA SAS au capital de 1 218 475 atriculée au RCS de Nanterre sous B388330417, ayant siège au 101-109, aurès, 92300 LEVALLOIS-PERRET, n jeu gratuit, sans obligation d'achat toute personne domiciliée en France aine, à l'exception des collaborateurs s et occasionnels de YELLOW MEDIA leurs familles directes (ascendants, nts, conjoints). La détermination t s'effectuera par une sélection réalisée composé de membres ction. Chaque participant devra réponse par e-mail à : owmedia.fr avant le 20 de chaque uit. Le gagnant recevra le jeu *Driver : isco*, d'une valeur d'environ 50 euros.

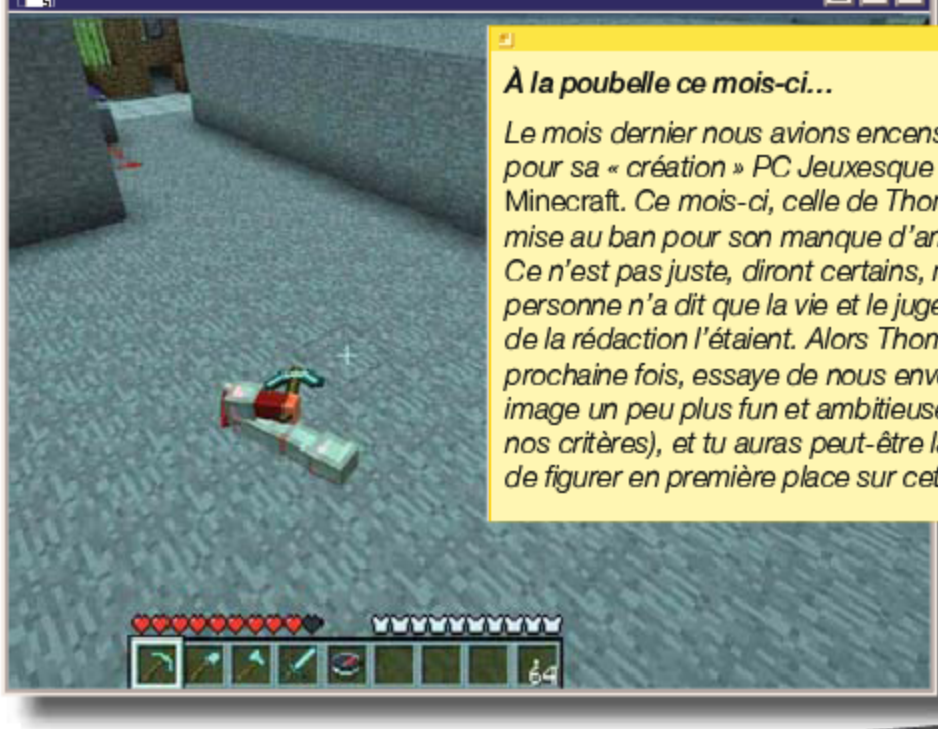
Conformément à la loi du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, les participants disposent d'un droit d'accès, de suppression et de rectification pour les informations les concernant sur simple demande écrite à la société YELLOW MEDIA SAS, 101-109, rue Jean-Jaurès, 92300 LEVALLOIS-PERRET. La participation au jeu-concours vaut acceptation par les candidats de toutes les clauses du présent règlement. Le présent règlement est déposé chez Maître Nadjar, huissier de justice à Neuilly-sur-Seine (92), au 18, avenue Charles-de-Gaulle. Le règlement sera adressé à titre gratuit à toute personne qui en fera la demande à Yellow Media. Pour les Flagrants Délires, envoyez vos meilleures captures d'écran. Vous pouvez utiliser un petit logiciel très pratique (HypersnapDX).

HYPERSNAP DX

de précisions pour utiliser **pDX**. Tout d'abord, il faut toujours giciel de capture d'image avant le e, allez dans le menu **Capture** et ez **Enable DirectX and Glide** our configurer le logiciel en fonction téristiques de votre carte vidéo. nts choix effectués, cliquez sur **OK**. ans le menu **Capture**, désactivez **fter Capture** puis cochez **Quick Save**.

Une nouvelle fenêtre s'ouvre et vous laisse choisir l'endroit du disque dur où vous désirez stocker vos images. Une dernière chose, **Arrêt Défil** est la touche par défaut pour prendre une photo. Réduisez donc sans la fermer totalement la fenêtre d'**Hypersnap** puis commencez votre partie et appuyez sur **Arrêt Défil** pour prendre vos clichés. Ils se logeront directement dans le répertoire que vous avez indiqué à l'aide de la commande **Quick Save**.

Mouais... — Thomas



À la poubelle ce mois-ci...

Le mois dernier nous avions encensé Jo pour sa « création » PC Jeuxesque dans Minecraft. *Ce mois-ci, celle de Thomas est mise au ban pour son manque d'ambition. Ce n'est pas juste, diront certains, mais personne n'a dit que la vie et le jugement de la rédaction l'étaient. Alors Thomas, la prochaine fois, essaye de nous envoyer une image un peu plus fun et ambitieuse (selon nos critères), et tu auras peut-être la chance de figurer en première place sur cette page.*

LE GAGNANT DE CE MOIS-CI REMPORTE LE JEU *DRIVER : SAN FRANCISCO*

Release by winky©

Matos Système

CONSEILS D'EXPERT SUR LE PROCHAIN OS DE MICROSOFT

Windows 8, ou… Windows « Touch » ?

THOMAS DIOUF

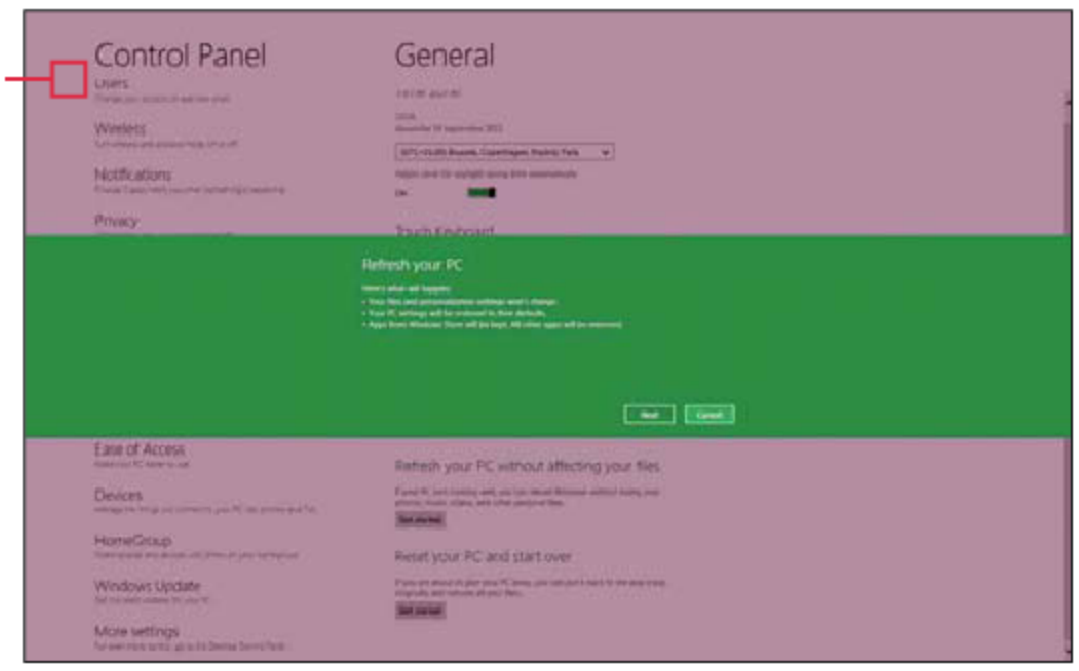
Windows 7 est ce que Vista aurait toujours dû être. Windows 8 sera le pire ennemi de Mac OS X. Tout d'abord parce que Microsoft a définitivement arrêté la course à la puissance. Windows 8, système unique, doit pouvoir tourner sur des PC de bureau, des tablettes, des portables, bref, tout ce qui utilise un processeur x86, x64, ou ARM. Ce dernier utilise pour le moment deux fois moins de mémoire vive que son ainé, et moins de cycles de processeur. Pour séduire le grand public, Microsoft travaille d'arrache-pied sur trois axes : le tactile, l'intégration des réseaux sociaux, et le « clouding ».

Windows 8 inaugure l'interface Metro, conçue quasi exclusivement pour un usage tactile. De très grands icones envahissent le moniteur, laissant apparaître des bribes d'informations. Appuyez dessus et le programme se lance, systématiquement, en plein écran. Pour le moment, Métro propose une poignée de jeux, Internet Explorer 10, des logiciels pour regarder et partager ses photos, un module d'accès aux flux RSS, l'intégration directe de Facebook, ainsi que l'indispensable application météo. Tout a été entièrement repensé pour une utilisation tactile. D'un glissement de doigt sur l'écran, on peut par exemple partager une information sur le compte Twitter ou Facebook d'un proche. Et si ces applications pourront bien entendu utiliser les médias et les fichiers stockés physiquement sur l'ordinateur, elles devraient surtout utiliser les données du Web. Aujourd'hui, vous devez vous connecter pour utiliser votre réseau social préféré, vous rendre sur votre webmail ou encore lancer une application de messagerie. Avec Windows 8 et Métro, vous devriez pouvoir accéder à tous les éléments qui composent votre vie numérique en quelques secondes. Plus besoin d'aller chercher les informations, elles sont directement apportées par le système d'exploitation. C'est l'intégration directe du « clouding », mot pompeux qui signifie en fait que les données ne sont plus stockées en local mais sur des serveurs. Moralité : vous allez enfin pouvoir initier votre grand-mère au merveilleux monde de Windows, puisque Microsoft veut, enfin, concevoir un système d'exploitation pour les « vrais gens ».

> Vous allez enfin pouvoir initier votre grand-mère au merveilleux monde de Windows

Tout ça, c'est bien gentil, mais nous, gamers, avons dû apprendre à déjouer les innombrables pièges de Windows pour pouvoir tranquillement nous livrer à notre vice vidéoludique, alors Windows 8, à quoi bon ? On l'a dit, le prochain système d'exploitation de Microsoft consommera moins de ressources système… c'est déjà ça de pris ! Mais on peut enfin espérer dire adieu à nos sauvegardes effrénées ainsi qu'à notre terreur des virus. La fonction « rafraîchissement » de l'ordinateur est très prometteuse. Le système d'exploitation ne conserve que les fichiers et paramètres, ainsi que les applications Metro. Ensuite il efface tout le reste, se réinstalle tout seul et remet tout en place. Si un malware, ou une stupide barre de recherche de navigateur impossible à supprimer, vous gâche la vie, ils seront immédiatement éliminés. Et Microsoft promet qu'en exécutant une simple ligne de commande on devrait pouvoir créer en quelques instants une image disque Master. Intéressant. Deuxième fonctionnalité, la réinitialisation pure et simple de la machine. Là, le PC retrouve sa configuration d'origine, comme s'il sortait de la boîte. Pas mal. Le nouveau gestionnaire de tâches laisse apparaître une nouvelle fonctionnalité bienvenue, la « suspension » des logiciels non utilisés. Concrètement, Internet Explorer et autres ne

L'interface Métro qui apparaît quand vous appuyez sur le bouton Windows. Il va falloir s'y faire…

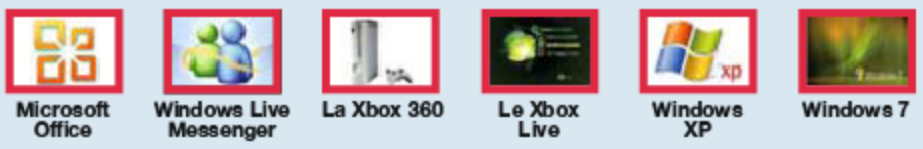


La fonction « Rafraichissement » expurge votre ordinateur de tous les programmes, conserve vos paramètres et fichiers, et réinstalle l'OS.

INFOS SYSTÈME

> LES ÉTAPES CLÉS DE MICROSOFT

> Les réussites du numéro un du logiciel



> Les plus mauvais souvenirs de Microsoft

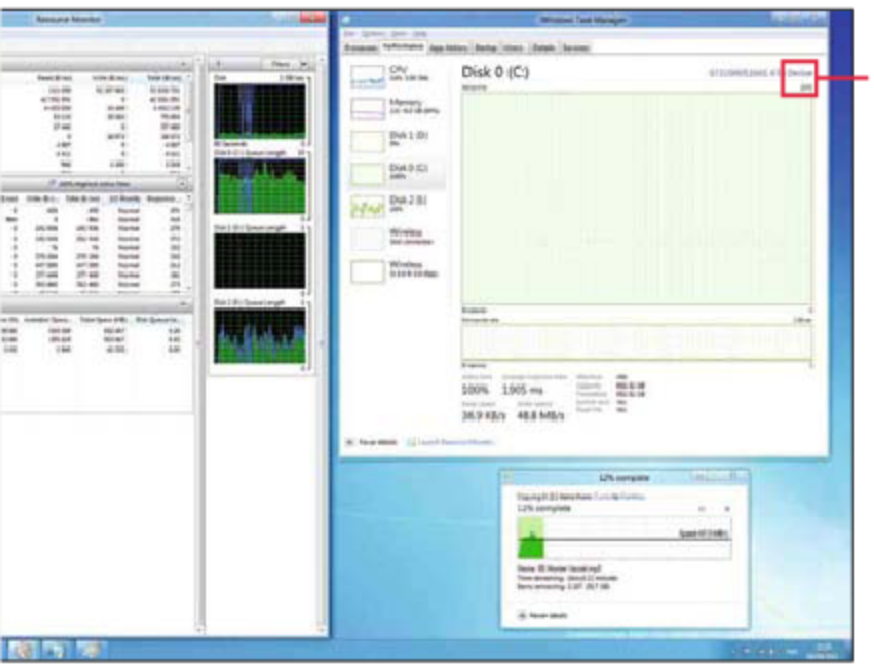
Release by winky©

PCJEUX LEXIQUE LE JARGON DU JOUEUR

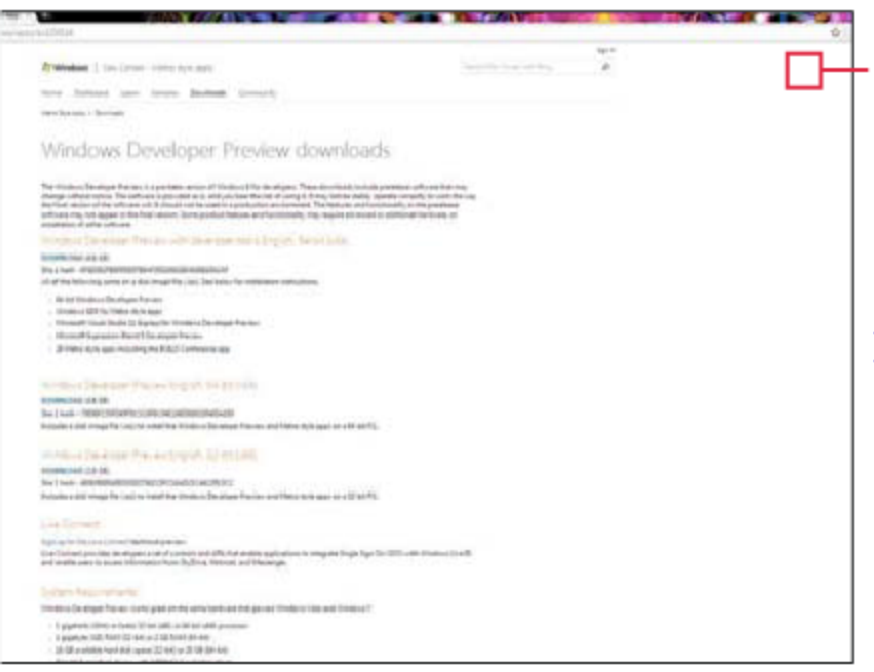
ARM > Les processeurs de type ARM équipent la majeure partie des téléphones portables et tablettes. Jusqu'à présent, ils étaient totalement incompatibles avec Windows, qui ne pouvait fonctionner qu'avec des CPU de type x86 (en 32 bits) ou x64 (64 bits). Windows 8 fera le grand écart et sera compatible avec toutes ces architectures. Le but étant d'offrir au prochain système d'exploitation de Microsoft la possibilité de fonctionner sur tout type d'appareils.

SkyDrive > Tous les fichiers que vous stockez en ligne sur votre compte Windows Live seront automatiquement copiés en local, sur votre ordinateur. Et si vous utilisez plusieurs PC sous Windows 8, il vous suffira de vous connecter à Windows Live pour que vos photos, vidéos, contacts, et mails soient synchronisés sur vos différentes machines. Pratique.

Windows Store > C'est l'équivalent de l'App Store que l'on trouve sur les iPhone, iPad, et iPod Touche. Soit une boutique d'applications en ligne, à télécharger.



Le gestionnaire des tâches comme le moniteur de ressources deviennent plus détaillés et plus clairs.



La version Developer de Windows 8 est accessible à tous, gratuitement depuis le site www.buildwindows.com

consommeront plus du tout de ressources système après un certain temps d'utilisation. Le nouveau gestionnaire peut afficher précisément les ressources consommées par tous les softs depuis la mise en service du PC. On peut ainsi voir très rapidement qui sont les indésirables à supprimer sous peine d'une perte de performances. Enfin, les nomades seront heureux de savoir qu'avec une clé USB de bonne taille, 8 Go au minimum, ils pourront créer une image disque de leur configuration Windows, brancher la clé sur n'importe quelle machine, et démarrer leur OS. Si Windows 8 s'annonce extrêmement prometteur pour le grand public, pour les joueurs en revanche, il ne représentera qu'une mise à jour mineure, et, vraisemblablement, totalement dispensable.

Un sujet à aborder ?
Envoyez vos mails à
christophe.brondy@yellowmedia.fr

À SUIVRE ?...

> AMD, record du monde

Officiellement, AMD est devenu le détenteur du record du monde du processeur fonctionnant à la plus haute fréquence : l'un de ses Athlon FX a récemment été overclocké à plus de 8,4 GHz. Officieusement, AMD est en train de devenir le recordman du monde du retard, puisque ce fameux Athlon FX n'a toujours pas de date de sortie officielle...

> Objectif : 2W

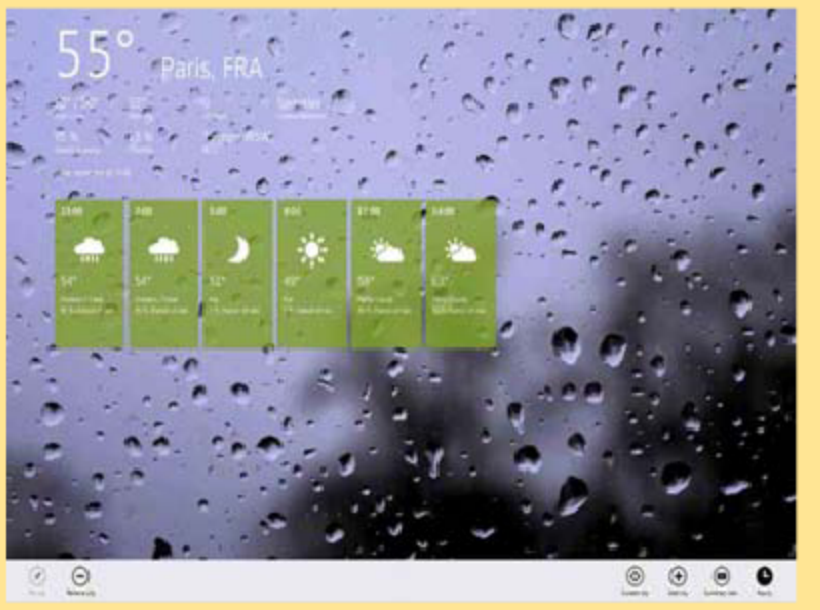
Aujourd'hui, pour atteindre une puissance de calcul de 100 Gflops, Intel utilise des processeurs pour serveurs de type Xeon, qui consomment pas moins de 200 Watts en pleine charge. Intel s'est fixé pour but d'offrir la même puissance de calcul en 2018 dans une enveloppe thermique de seulement 2 Watts. La baisse de la consommation d'énergie est aujourd'hui l'objectif numéro un d'Intel, enfin conscient que le grand public ne souhaitait pas plus de puissance, mais plus d'autonomie !

> 256 To

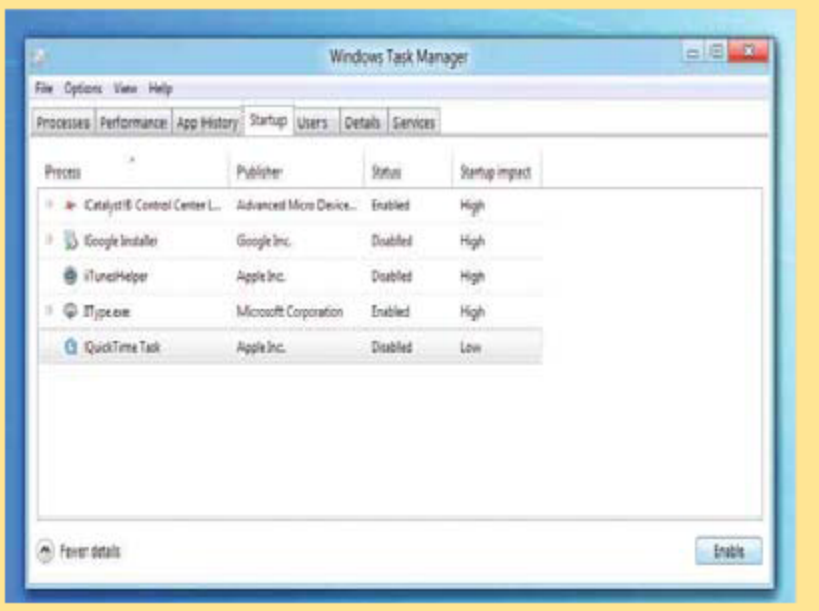
Actuellement, Windows 7 peut booter sur un disque dur d'une capacité de 2 To maximum. Avec Windows 8, la limitation a été quelque peu revue à la hausse, puisque la limite sera repoussée à 256 To... Ne souriez pas, ces disques vont certainement arriver bien plus vite que vous ne le pensez...

CONSEILS DE PRO !

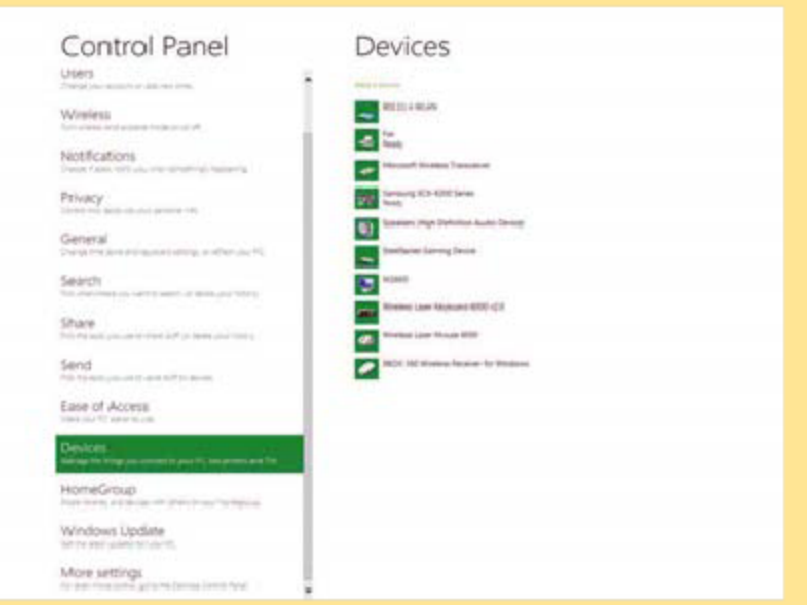
Les nouvelles fonctions de Windows 8



1 METRO
C'est le nom de la nouvelle interface graphique de Windows 8, conçue avant tout pour être utilisée par les appareils tactiles. Avec Metro, toutes les applications s'affichent en plein écran. Certaines peuvent s'échanger des données. C'est un peu l'équivalent de l'iOS d'Apple, mais Windows « classique » reste toujours présent.



2 GESTIONNAIRE DE TÂCHES
Il regroupe enfin toutes les fonctions utiles, et permet de surveiller le taux d'activité du disque dur, de la connexion réseau, de couper les logiciels qui se lancent au démarrage, de couper les services Windows, de suspendre une application, et même de consulter l'historique d'utilisation des logiciels.



3 PANNEAU DE CONFIGURATION
L'horrible panneau de configuration classique Windows est toujours présent. Mais, dans sa version Metro, il est plus élégant, plus lisible, et donne accès à toutes les fonctionnalités vraiment utiles. À noter que tous les paramètres de confidentialité sont aisément configurables, regroupés dans l'option « Privacy ».

Release by winky©

ÉMERVEILLEZ VOS RÉTINES

Parce que votre passion du jeu vidéo mènera à la ruine.

THOMAS DIOUF

Qui a fait un trou dans le mur ?

H5360 environ 525 €

Acer www.acer.fr

Bienvenue dans le monde de la vidéoprojection 3D. Regardez ce petit Acer. Il ne paie pas de mine. Il est assez moche. Il est presque vieux. Il ne coûte pas trop cher… et il va vous faire jouer pendant des heures la bouche grande ouverte et l'air hébété, vous poussant à vous demander comment vous avez fait jusqu'à présent pour vous contenter d'un petit moniteur.

Concrètement, vous aurez besoin d'une carte graphique nVidia puissante (GeForce GTX 570 conseillée), d'une paire de lunettes 3D Vision et… d'un mur blanc.

C'est une évidence, qu'il est utile de rappeler : on est assis beaucoup plus près de son écran que du mur utilisé pour la vidéoprojection. En règle générale, moins de 50 centimètres séparent votre regard de la dalle du moniteur. Le résultat, quand on joue en 3D relief, c'est une fatigue oculaire qui s'installe assez rapidement. Non seulement vous vous concentrez sur l'écran, mais votre cerveau effectue en plus un important travail de reconstitution des images perçues alternativement par chaque œil. Mais étonnamment, grâce à la vidéoprojection, cet effort se trouve considérablement réduit. Vos yeux font le point sur une surface située au minimum à un mètre de vous et sur une image plus grande, donc vous ne devez plus concentrer votre regard sur une petite proportion de votre champ de vision. Résultat, dès les premières minutes de jeu, on peut d'office régler le driver nVidia de manière à ce qu'il affiche un effet de relief maximal. Et là, c'est la claque. Quelqu'un a définitivement fait un trou dans le mur ! L'effet de profondeur est saisissant et la qualité graphique, largement supérieure à ce que proposent les meilleures dalles 3D. Comme la surface d'affichage est immense, on se surprend à pouvoir admirer le moindre pixel des textures et, comme l'image est projetée sur du blanc, la luminosité est optimale. En effet, sur un moniteur 3D, l'affichage est toujours un peu trop sombre (un problème auquel nVidia va tenter de répondre dans les prochaines semaines en commercialisant avec ses partenaires des écrans « Light Boost »). Dans les jeux les mieux optimisés pour 3D Vision, le résultat est proprement ébouriffant. *Mafia 2* est magnifique. Les décors et les monstres de *Crysis 2* prennent une ampleur totalement démesurée. *Portal 2* devient quant à lui dangereusement vertigineux. *Just Cause 2* est encore plus délirant, car il use et abuse des effets d'accélération, de la perspective et de la profondeur de champ. *Metro 2033*, déjà bien flippant, vire parfois au supplice tant l'effet d'immersion est renforcé. Enfin, *Alice : Retour au pays de la folie* est notre préféré. Dans ce jeu, l'effet 3D restitue parfaitement l'état d'esprit torturé de l'héroïne : la technologie se met au service de la narration. Certes, tout n'est pas parfait, car il y aura forcément l'un de vos jeux préférés qui ne sera pas compatible avec 3D Vision. Aujourd'hui, les deux grands absents sont *Deux Ex : Human Revolution*, pour lequel un patch devrait arriver, et *Dead Island*.

Ce qui est assez étonnant avec ce produit, c'est que, tel quel, il n'a pas grand-chose du bon vidéoprojecteur, les modèles construits pour le home cinema restant bien plus chers. Les noirs qu'il affiche ne sont ainsi pas très profonds. Il est un peu trop bruyant et chauffe beaucoup. Ses menus sont inutilement complexes. Sa télécommande est médiocre. Un stupide message prévenant que le mode 3D Vision est activé apparaît dès qu'un changement de résolution est détecté ou que l'entrée vidéo est réactivée. L'acheter pour regarder des films serait une erreur. Mais il est conçu pour une seule chose, à savoir afficher 120 images par seconde, ce qu'il fait parfaitement.

Réglez ses couleurs une fois pour toutes. Trouvez la bonne position pour l'installer (attention : l'objectif n'ayant pas de zoom, la taille de l'image dépend exclusivement de la distance qui sépare l'objet de la surface de projection). Enfin, projetez sur un mur peint en blanc brillant. La taille de l'image, le travail d'optimisation des drivers nVidia pour la 3D, la qualité des jeux, l'effet de profondeur ahurissant vous feront oublier en quelques secondes ces menus défauts. Vous vous surprendrez rapidement à trouver l'image en 3D relief plus naturelle que celle affichée par votre moniteur. Dernier conseil, achetez immédiatement deux paires de lunettes 3D Vision : quand on a un tel système chez soi, on ressent instantanément le besoin d'en faire la démonstration à ses amis geeks…

PCJEUX

PERFORMANCES 90%
PRIX 94%

> La vidéoprojection libère tout le potentiel de la 3D stéréoscopique.

92%

Release by winky©

À l'ancienne !
EXPLORER TOUCH MOUSE
environ 40 €

Microsoft www.microsoft.fr 0825 827 829

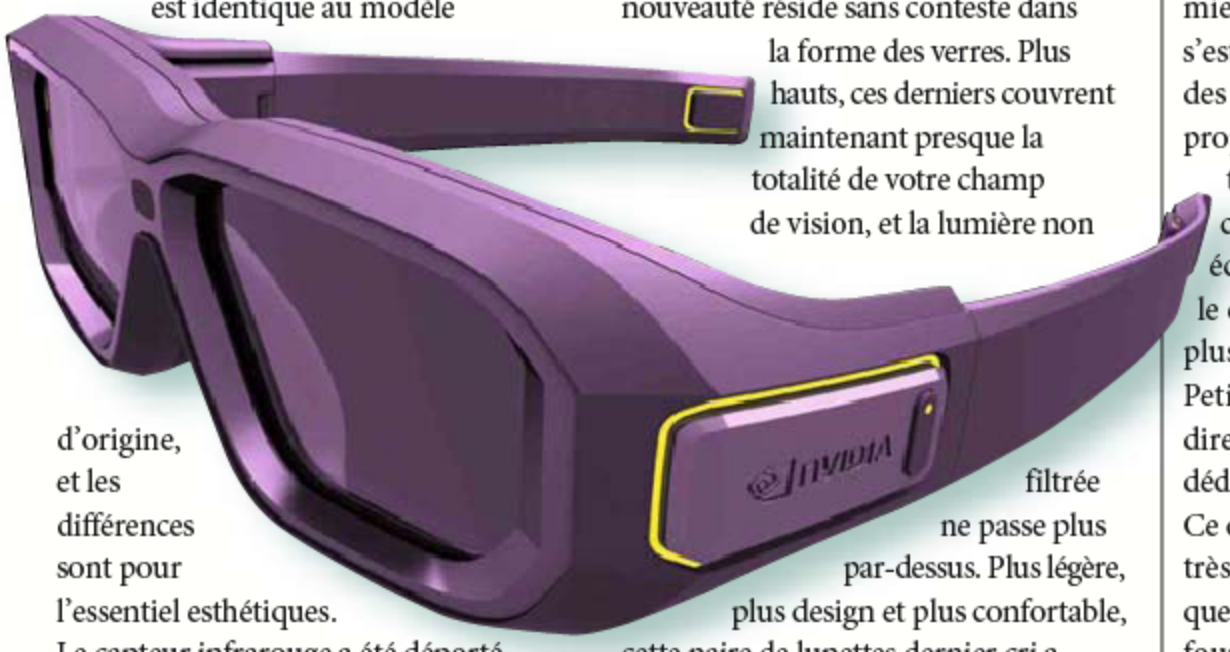
C'est avant tout une curiosité : une souris ambidextre avec retour haptique (comprenez « avec retour de force »). Ici, la bande centrale est entièrement tactile et séparée en trois zones, que vous pouvez assigner à différentes fonctions via les drivers. Mais les zones du haut et du bas sont assez petites et ne sont pas délimitées physiquement. Du coup, on les rate assez régulièrement. La grande nouveauté réside entièrement dans cette bande centrale : un petit moteur se cache juste en dessous. Résultat, lorsque vous faites glisser votre doigt dessus horizontalement ou verticalement, vous « sentez » des crans défiler. C'est assez surprenant au début, mais on s'y habitue extrêmement vite. Pas particulièrement ergonomique et dénuée de repose pouce l'Explorer Touch s'avère cependant étonnamment confortable. Microsoft a eu la bonne idée de l'entourer d'une bande de caoutchouc qui assure une excellente prise en main. Très précise, elle est également tout-terrain grâce à la technologie BlueTrack. Non, vous ne l'utiliserez pas pour les FPS, mais les jeux qui n'exigent pas une utilisation permanente des crans de la roulette s'en contenteront parfaitement !

PC JEUX
PERFORMANCES 80%
PRIX 88%
> L'expérience du retour de force vous fera oublier l'absence de roulette !
84%

Silencieuse et puissante
3D VISION 2 environ 149 €

nVidia www.nvidia.fr

nVidia rafraîchit sa gamme 3D Vision en commercialisant une nouvelle paire de lunettes. Techniquement, elle est identique au modèle d'origine, et les différences sont pour l'essentiel esthétiques. Le capteur infrarouge a été déporté et se trouve maintenant pile au niveau de la jointure entre les deux verres. Les branches sont dorénavant en plastique souple, doux et agréable au toucher. Elles ont été légèrement écartées afin de ne pas appliquer trop de pression sur les tempes lorsque vous portez un casque. Sur le côté gauche, l'interrupteur marche/arrêt est placé sur une petite plaque en simili-métal frappée du logo nVidia, très classe. Mais la plus grande nouveauté réside sans conteste dans la forme des verres. Plus hauts, ces derniers couvrent maintenant presque la totalité de votre champ de vision, et la lumière non filtrée ne passe plus par-dessus. Plus légère, plus design et plus confortable, cette paire de lunettes dernier cri a également le mérite de faire baisser le prix des précédents modèles.



PC JEUX
PERFORMANCES 92%
PRIX 84%
> Plus légères, plus confortables, ces lunettes sont indispensables !
92%

Au top de la performance, pas du design
GT780DXR-298
environ 1 700 €

MSI fr.msi.com

Attention bête de course ! Avec son processeur Core i7, ses 8 Go de Ram et sa GeForce GTX 570M, le dernier monstre de MSI intègre presque tout ce qui se fait de mieux pour jouer. Le constructeur s'est associé à Steelseries, le spécialiste des périphériques pour gamers, afin de proposer un clavier original. Certes, ses touches sont plates, et certes, on peut changer la couleur de leur rétro-éclairage, mais question confort, le concurrent direct Asus fait à la fois plus solide et plus rapide… Dommage. Petite option originale, mais à vrai dire sans grand intérêt : une touche dédiée sert à désactiver le touchpad. Ce dernier n'est de toute façon pas très agréable, ni très précis. À noter que certaines boutiques en ligne fournissent avec ce modèle une très bonne souris, la Kinzu, toujours de Steelseries. MSI vante beaucoup la qualité audio de son appareil, correcte mais à vrai dire tout à fait dans la norme des ordinateurs de ce prix. Si ce gros joujou délivre toute la puissance nécessaire, les GHz fournis le sont au détriment du silence. La GTX 570M et son 1,5 Go de Ram suffisent pour jouer à *Metro 2033*, à une résolution 1 920 x 1 080 pixels, en DirectX 10, mais le ventilateur qui l'équipe est assez bruyant. Pire, il s'active régulièrement en utilisation 2D, et même un utilitaire comme MSI Afterburner se révèle totalement incapable de le maîtriser… L'excellente surprise vient de l'écran, mat, qui ne reflète donc pas la lumière et offre d'excellents angles de vision. Vous pourrez ainsi regarder des Blu-ray confortablement , sans craindre de changer de position : peu importe si vous n'êtes pas assis pile en face, les couleurs ne changent pas. En revanche, la dalle a un peu tendance à tirer vers le bleu, un petit défaut qui se corrige facilement pour qui sait paramétrer correctement les pilotes de sa carte graphique. Idéalement configuré, le GT780DXR pèche malheureusement par sa finition.

PC JEUX
PERFORMANCES 91%
PRIX 85%
> La GTX 570M offre la puissance nécessaire pour les jeux récents.
85%

Release by winky©

SPÉCIAL DEUS EX

Profitez à fond de toutes les versions de ce jeu mythique.

THOMAS DIOUF

FAITES-LE... *POUR MAGNIFIER !*

Deus Ex 1 en DirectX 10, c'est possible !

LAIDEUR

PROBLÈME *Deux Ex 1*, c'est moche.
SOLUTION Installez New Vision.
RÉSULTAT *Deux Ex* presque beau.

Deux Ex est certes l'un des meilleurs FPS de tous les temps, mais il a longtemps été un cauchemar graphique pour les joueurs PC. Mal optimisé, utilisant plusieurs moteurs de rendus différents (comme tous les titres de l'époque), il a été patché pas moins de douze fois ! Mais un petit groupe de fous furieux s'est mis en tête, voilà quatre ans, de moderniser Papy en lui offrant de nouvelles textures, ainsi qu'un nouveau mode de rendu. Le résultat de leur travail acharné se télécharge sur www.moddb.com/mods/deus-ex-new-vision. Pour en profiter, il vous faudra télécharger, depuis cette page, un gros dossier de 1,5 Go, contenant les textures (NVTextures), le mode rendu DirectX 10 (Enchanced Renderers), ainsi que le launcher (Kentie Deus Ex Launcher). Commencez par copier les quatre fichiers contenus dans le sous-dossier « Kentie Deus Ex Launcher\DeusExe-v3 » dans le sous-dossier « System » du répertoire d'installation de *Deus Ex* (si vous avez acheté le jeu, à vil prix, sur Steam, rendez-vous dans : Steam\steamapps\common\deus ex. Puis, copiez le dossier « NVTextures » (1,27 Go, tout de même) directement dans le répertoire d'installation de *Deux Ex*. Vous devez alors ouvrir le fichier « Deuxex.ini » qui se trouve dans le sous-dossier « System » du répertoire d'installation. Là, juste sous la ligne Paths=..\Maps*.dx, tapez Paths=..\NVTextures*.utx, puis enregistrez et fermez le document. Maintenant, c'est au tour du moteur de rendu DirectX 10. Copiez les deux fichiers et le dossier contenus dans « Kentie DX10\Version 27 » dans le sous-dossier « System » de *Deux Ex*. Maintenant, il ne vous reste plus qu'à paramétrer le jeu en cliquant sur son exécutable (« Deusex.exe », dans le sous-dossier « Deus Ex \Sytem »), et à cliquer sur « Configure ». Là, dans la case « Renderer », sélectionnez « Direct3D 10 Support ». Et voilà, vous pouvez désormais lancer *Deus Ex* et profiter de l'un des meilleurs jeux vidéo jamais produit, dans une version modernisée bien plus chatoyante, tout en restant fidèle à l'aspect graphique du titre original.

Antialiasing, HDR, éclairages presque dynamiques... *Deus Ex : New Vision* offre un joli petit lifting à un jeu qui n'a jamais été beau.

L'UTILITAIRE DU MOIS

CORE TEMP

C'est un tout petit truc pratique pour surveiller la température de son processeur, quelle que soit sa marque, ou sa génération. À télécharger après une recherche sur Google, Core Temp offre ce qu'il faut d'options, mais durant l'installation, attention à ce que le soft n'installe pas la barre de recherche Yahoo!. Il peut éteindre ou mettre en veille votre ordinateur si votre CPU dépasse une certaine température, car il mémorise les valeurs maximales et minimales atteintes. Dans la barre des tâches, discrètement, il affiche la chaleur dégagée par chacun des cœurs de votre PC. Et si vous possédez un clavier à écran LCD de Logitech (comme le G15), Core Temp affiche les informations utiles directement dessus. Plus pratique que les softs fournis par Intel et AMD, et tout aussi efficace !

FAITES-LE... *POUR BOOSTER !*

Deux Ex : Human Revolution aux petits oignons

TWEAK

PROBLÈME *DE : HR* n'est pas personnalisable
REMÈDE Installez un petit cheat
RÉSULTAT Faites ce que vous voulez !

C'est sur les forums d'Eidos que l'on trouve un mod particulièrement bien pensé, qui permet de débloquer certaines fonctionnalités fort utiles. Rendez-vous sur http://forums.eidosgames.com/showthread.php?t=121245 et téléchargez le fichier « no-intro+map-select+debug-menu.7z ». Pour l'ouvrir, il vous faudra préalablement installer le logiciel 7-Zip, depuis http://www.7-zip.org/download.html. Commencez par sauvegarder le fichier « patch0.000 » qui se trouve à la racine du répertoire d'installation de *Deus Ex: Human Revolution* en le copiant quelque part sur votre ordinateur. Ensuite, dézippez « intro+map-select+debug-menu.7z » : vous vous retrouvez avec un nouveau « patch0.000 ». Installez-le dans le répertoire d'installation de *DE: HR*, puis, lancez le jeu : vous n'avez plus à supporter les vidéos d'introduction. Depuis le menu principal, vous pouvez accéder à tous les niveaux. Et si vous mettez en pause en cours de partie, vous accédez à un tas d'options : possibilité de changer le niveau de difficulté, de bloquer la régénération automatique de la barre de vie, d'activer ou désactiver les sous-titres, de couper la musique, et même d'accéder à une mire de calibrage pour votre moniteur. Pratique.

Facilitez-vous la vie, ou rendez le jeu encore plus difficile grâce à ce mod, qui vous donne accès à l'équivalent de la console développeur.

Release by winky©

Le best of du courrier

LA QUESTION
Comment se débarrasser de l'overlay de Steam ?

1 Bonjour *PC Jeux*,
J'aime beaucoup *Deus Ex: Human Revolution*, mais j'ai un petit problème, pas trop grave. Parfois, les mains de mon personnage disparaissent ou clignotent. J'ai mis à jour les drivers de ma Radeon, mais ça n'a rien changé. Vous avez la solution ?
Philippe
Toi, tu dois utiliser la version Steam. Qui a la bonne idée de se patcher automatiquement, mais pose un problème avec... l'overlay. C'est-à-dire le système de superposition des menus de Steam sur le Direct 3D ou Open GL. Il faut donc désactiver cet overlay en effectuant la manipulation suivante : dans Steam, clique sur « Steam/Paramètres », puis sur l'onglet « Dans un jeu » et décoche « Activer la communauté Steam intégrée au jeu ». Finies les mains qui clignotent !

2 Salut *PC Jeux*,
Je vous écris car je voudrais me monter une config et j'ai quelques questions. Je voudrais profiter pleinement de PhysX mais je ne sais pas s'il faut posséder deux cartes graphiques identiques. Si j'ai une GTX 560 et que je mets ma vieille 8800 GT est-ce que ça va marcher ?
Jean
Salut,
Le PhysX fonctionne de manière très « libre »... tant que tu utilises des cartes à chipset nVidia ! Tu peux n'utiliser qu'un seul GPU, deux GPU identiques, ou deux cartes différentes. La configuration que tu mentionnes, avec une carte récente et une plus ancienne, est idéale. Tu recycles l'ancien matos, et tu dédies un chipset à PhysX.

3 Bonjour *PC Jeux*,
Je n'arrive pas à activer la V-Sync dans *Dead Island*. Je suis sûr que vous allez pouvoir m'aider...
Michel
Mais bien sûr ! Il faut que tu te rendes dans le dossier « Mes Documents\Dead Island\out\Settings ». Là, tu vas trouver un fichier nommé « Video.scr », que tu dois ouvrir avec le bloc-notes de Windows. Maintenant, tu dois indiquer, précisément, « VSync() » pile entre les lignes Fullscreen() et Shadows ("High"). Sauvegarde, et tu ne verras plus d'effet de déchirement de l'image : tu pourras rester concentré pour déchirer tous les zombies que tu veux !

PARODIE

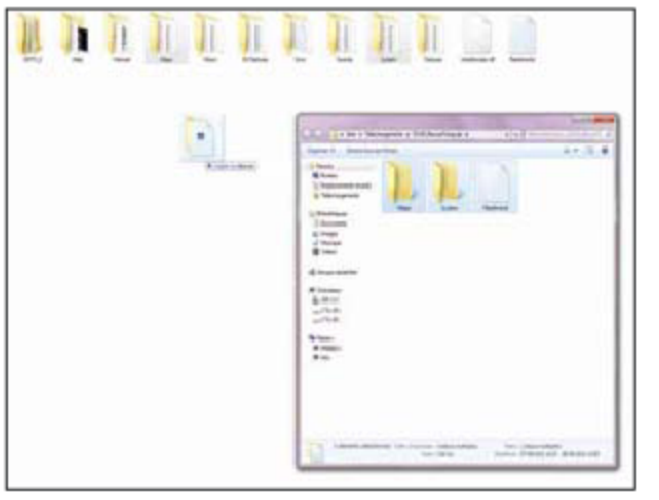
MOD

Riez avec Deus Ex

PROBLÈME *DE : HR* est trop sérieux.
SOLUTION Installez *Unreal Revolution*.
RÉSULTAT Une bonne barre de rire.

Les acharnés responsables de *Deus Ex: New Vision*, décidément bien obstinés, ont sorti un petit mod parodique et sans grande difficulté, qui réunit *Deux Ex 1* et *Deus Ex : Human Revolution*. Vous pourrez ainsi voir JC Denton effectuer des silent kills, porter des lunettes qui font apparaître les objets interactifs cerclés de jaune, et bénéficier d'une barre de vie qui remonte à son maximum en quelques secondes. Drôle, gratuit, très critique envers *Deus Ex : Human Revolution*, *Unreal Revolution* est résolument indispensable.

1 Téléchargez *Deux Ex: Unreal Revolution* sur http://www.moddb.com/mods/deus-ex-unreal-revolution



2 Extrayez les dossiers de l'archive zippée à la base du répertoire d'installation de *Deus Ex*.

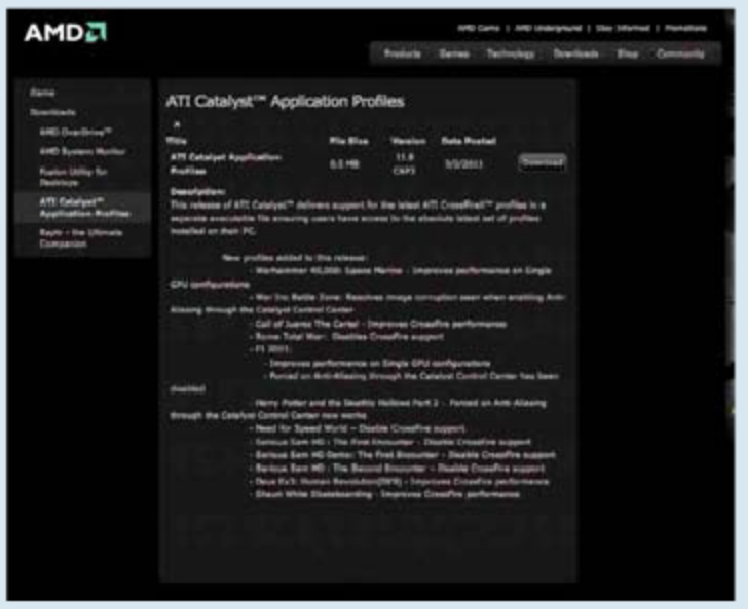
3 Commencez une partie, appuyez sur la touche « t », et effacez le mot « say », qui apparaît.

4 Inscrivez maintenant : « Open RescueTong » et vivez 10 minutes de bonheur.

TOUT CE QUE VOUS AVEZ VOULU SAVOIR...

Les Catalyst Application Profile

Régulièrement, AMD publie des Catalyst Application Profiles, par l'intermédiaire de son site Web www.game.amd.com. Ces CAP ne constituent pas des drivers à part entière, mais plutôt des patchs. Dès qu'une amélioration significative a été trouvée pour un jeu ou qu'un bug important a été corrigé, AMD met un CAP en ligne. Son contenu sera ensuite intégré à la prochaine série de pilotes Catalyst, qui sont mis à jour tous les mois. Le plus souvent, ce sont les configurations en CrossFire qui bénéficient le plus d'améliorations. De manière plus surprenante, on trouve également des améliorations pour des jeux qui ne sont pas encore sortis (c'est le cas de *L.A. Noire*, qui est listé parmi les titres qui bénéficient d'un gain de performance significatif grâce aux Catalyst 11.8 CAP3). Pour en profiter, il suffit de les télécharger, de les installer, et de redémarrer sa machine. Est il besoin de préciser qu'ils ne fonctionnent qu'avec les cartes graphiques Radeon ?

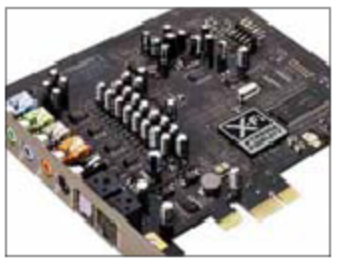
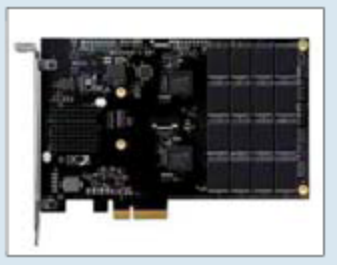


Release by winky©

Matos Top Config

VOS JEUX MÉRITENT LE MEILLEUR

C'est le moment de passer à la caisse !

	HAUT DE GAMME	MILIEU DE GAMME	ENTRÉE DE GAMME
PROCESSEUR	**CORE i7 980** Environ 520 € Intel www.intel.com 01 58 87 71 71 Intel baisse le prix de son modèle 6 cœurs, hyperthreadé et cadencé à 3,33 GHz. Fréquence maximum sur un core : 3,6 GHz !	**CORE i5 2500K** Environ 200 € Intel www.intel.com 01 58 87 71 71 Toute la puissance de l'architecture Core, pour un prix modeste. Quatre coeurs cadencés à 3,3 GHz : n'hésitez pas !	**PHENOM II X4 955 BLACK EDITION** Environ 100 € AMD www.amd.com 01 41 03 15 51 Un vieux Phenom II, une bonne carte graphique, suffisamment de Ram et vous jouerez confortablement aux derniers jeux.
CARTE MÈRE	**RAMPAGE III EXTREME** Environ 360 € Asus fr.asus.com 01 70 94 94 00 Avec elle, vous tenterez les pires overclocking et les configurations multi-GPU les plus folles. Totalement déraisonnable, tellement désirable.	**GA-Z68XP-UD3** Environ 150 € Gigabyte www.gigabyte.fr Cette carte mère équipée du dernier chipset Intel est capable de charger vos appareils USB, même quand l'ordinateur est éteint.	**M4A87TD/ USB3** Environ 90 € Asus fr.asus.com 01 70 94 94 00 Économisez de l'argent et offrez-vous la moins chère des cartes mères pour socket AM3 avec chipset AMD 870. Pas besoin de plus.
CARTE GRAPHIQUE	**GTX 580 1,5 Go** Environ 450 € Gainward www.gainward.com La GTX 580 est la plus rapide des cartes nVidia. Gainward a customisé son système de refroidissement et pratique un prix mesuré.	**N560GTX TWIN FROZR II/OC** Environ 200 € MSI fr.msi.com Une excellente carte graphique, overclockée et silencieuse, qui supportera très bien les FPS les plus exigeants du moment.	**RADEON HD 6870 1GO** Environ 165 € Sapphire www.sapphiretech.com 160 euros, c'est pas donné pour de l'entrée de gamme, mais la 6870 en vaut véritablement la peine.
CARTE SON	**XONAR ESSENCE STX** Environ 165 € Razer www.razerzone.com Offrez-lui des haut-parleurs haut de gamme, paramétrez bien les drivers, et vous bénéficierez d'un son exceptionnel.	**X-FI TITANIUM FATAL1TY PRO** Environ 120 € Creative www.creative.com  En attendant la sortie prochaine des nouvelles générations de X-Fi, la Titanium Fatal1ty Pro reste le meilleur choix pour les gamers.	**CHIPSET AUDIO INTÉGRÉ** Prix compris dans celui de la carte mère Realtek www.realtek.com Parce que pour s'offrir une belle carte graphique, vous devez économiser des deniers, conservez le chipset intégré sur votre carte mère.
SSD	**REVODRIVE 3 PCI EXPRESS 120 Go** Environ 350 € OCZ www.ocztechnology.com  Ce disque atteint des vitesses stupéfiantes, avec un taux théorique de 975 Mo/seconde en lecture, et 875 Mo/seconde en écriture.	**FORCE SERIES 3 90 Go** Environ 140 € Corsair www.corsair.com 90 Go suffisent largement pour héberger système d'exploitation, logiciels et quelques jeux. 550 Mo/seconde en lecture, et 500 en écriture.	**AGILITY 3 60 Go** Environ 90 € OCZ www.ocztechnology.com Moins de 60 Go serait suicidaire. Faites de la place, ne dépensez pas trop d'argent, et profitez de toute la vélocité du SSD.
CARTE GRAPHIQUE	**MARS II/2DIS/ 3GD5** Environ 1 400 € Asus Fr.asus.com 01 70 94 94 00 Annoncée comme étant 22 % plus rapide qu'une GTX 590, la Mars II est un produit d'exception, qui consomme pas moins de 525 Watts.		

QUELLE CONFIGURATION ?

HAUT DE GAMME
Ce ne sont pas les produits les plus chers de leur catégorie, mais leur prix est assez dissuasif pour le commun des mortels.

MILIEU DE GAMME
Ces produits offrent le meilleur rapport qualité/prix. Ils sont évolutifs, et offrent de très bonnes performances.

ENTRÉE DE GAMME
Ces composants ont été choisis avant tout dans un souci d'économie. Mais n'ayez crainte : vous pourrez jouer dans de bonnes conditions.

LES PRIX

Nos délais de parution ne nous permettent pas de vous communiquer les prix pratiqués lors de la sortie du magazine. Les tarifs indiqués ici sont relevés sur le Web vers le 15 du mois.

Release by winky©

DVD

Ce mois-ci

- **1** jeu complet
- **8** mods
- **9** vidéos

MODE D'EMPLOI

- Insérez le DVD dans votre lecteur de DVD et attendez que le programme d'interface se lance automatiquement (si cette option est activée). Cliquez alors sur Entrée pour afficher l'interface du DVD et avoir accès à tout son contenu. Si, pour une raison quelconque, la première page ne se lance pas automatiquement, dirigez-vous dans le menu Démarrer puis cliquez sur Exécuter. Tapez ensuite D:\lanceur-pcj.exe (si D est la lettre de votre lecteur).
- **Si vous décelez un problème avec le DVD, renvoyez-le à l'adresse suivante : PC Jeux, service CD-Rom, 101-109, rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. N'oubliez pas de spécifier votre nom et votre adresse.**

DVD CONTRE CD

1 DVD **13,24 CD !**

Les démos et autres « bonus » que nous voulons vous faire découvrir sont de plus en plus gros. Pour cette raison, les CD ne suffisent plus et le DVD s'impose comme le seul choix possible.

DVD

Interface classieuse pour gestion poussée.

KING'S BOUNTY THE LEGEND

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Pour coller à la sortie de *Might & Magic : Heroes VI*, dont vous avez pu lire le test complet dans ce numéro, *PC Jeux* tient ce mois-ci à vous proposer *King's Bounty : The Legend*. Sorti en 2008 des très russes studios de Katauri Interactive, le titre se présentait comme une sorte de suite/remake du premier *King's Bounty* (de 18 ans son aîné), lui-même considéré comme le père spirituel de la saga des *Might & Magic*. On retrouve donc dans *The Legend* la stratégie mâtinée de RPG et l'univers qui faisaient le sel de son illustre modèle, plus quelques nouveautés qui viennent accompagner le lifting graphique de circonstance.

Ainsi, les déplacements se faisant désormais en temps réel, il devient donc possible de combattre à son propre rythme, en attaquant ou en fuyant les ennemis qui se baladent librement sur la carte. Le but restant bien évidemment, à terme, de tous les occire pour obtenir un héros surpuissant, aussi bien physiquement que financièrement. En attendant de vous frotter au dernier *M&M*, *King's Bounty : The Legend* fera donc office de très bon apéritif.

Il faudra s'étoffer un peu avant de pouvoir commander des créatures comme les dragons.

À RETENIR

Développeur Katauri Interactive
Éditeur Nobilis
Nécessite CPU 1,6 GHz, 1 Go de Ram, carte 3D DX9 128 Mo

COMMANDES Un vrai héros s'entraîne au **clavier** et à la **souris.**

Release by winky©

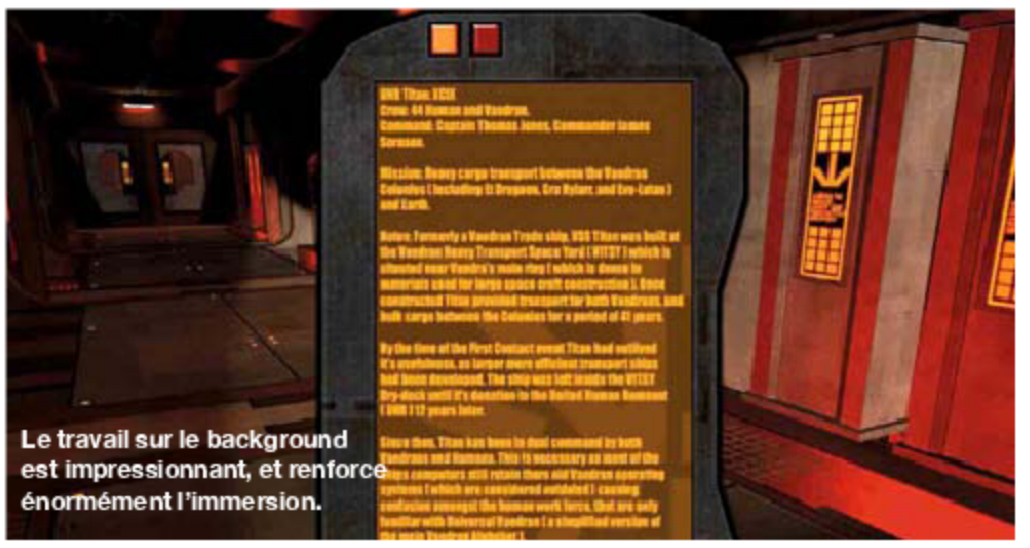
DVD

TITAN : XCIX

MOD

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Terreau de mods on ne peut plus fertile, *Half-Life 2* vous propose d'embarquer à bord du vaisseau Titan : XCIX, pour une aventure spatiale à la première personne qui fera appel à vos talents de réflexion plus qu'à votre capacité à tirer sur tout ce qui bouge. Nous ne tenons ici que la première partie d'un projet encore plus ambitieux, dont on attend la suite avec impatience !



Le travail sur le background est impressionnant, et renforce énormément l'immersion.

À RETENIR

Développeur Robin « IZaNaGI » Molde
Mod destiné à *Half-Life 2*
Nécessite CPU 1,2 GHz, 256 Mo de Ram, carte 3D 64 Mo

COMMANDES Dans l'espace, personne ne vous entendra utiliser votre combo **clavier-souris**.

DVD

EUROPE 1200 (WARBAND)

MOD

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Après avoir fait les beaux jours de *Mount & Blade*, *Europe 1200* s'adapte à son extension *Warband*. Le principe reste le même : on prend le jeu de base sans en modifier le concept, mais on l'ancre dans l'histoire en y ajoutant des factions ainsi qu'une carte fidèle de l'Europe du XIIIe siècle. On ajuste et on y ajoute également quelques éléments de gameplay au passage (batailles navales, duels…), et on obtient une vraie simulation de vie moyenâgeuse, immersive et précise.

À vous les joies des batailles à Venise !

À RETENIR

Développeur Europe 1200 Dev Team
Mod destiné à *Mount & Blade : Warband*
Nécessite CPU 2 GHz, 1 Go de Ram, carte 3D 256 Mo

COMMANDES Que la **souris** soit votre lance et le **clavier** votre bouclier !

DVD

VAULT 24

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Un nouveau *Vault* gigantesque à explorer dans *Fallout : New Vegas*, ça vous dit ? Bon, on ne va pas vous mentir, les lieux sont plutôt vides pour l'instant. Pas de PNJ, ni de quêtes, et encore moins d'histoire. Mais rien que pour admirer les lieux et jauger le travail impressionnant dont ils sont le fruit, ce *Vault 24* mérite l'attention. Ce sera également un merveilleux outil de travail pour tous les moddeurs désireux de s'amuser avec du contenu entièrement custom. N'hésitez pas, l'auteur lui-même nous y encourage !

MOD

Petit aperçu des proportions gigantesques du *Vault 24*.

À RETENIR

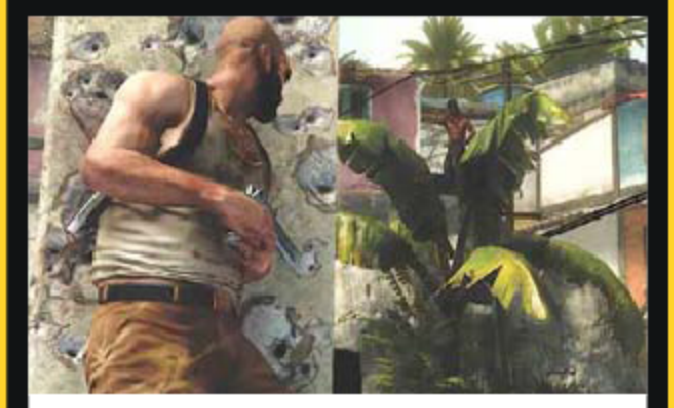
Développeur Cambragol
Mod destiné à *Fallout : New Vegas*
Nécessite CPU 2,5 GHz, 1 Go de Ram, carte 3D 256 Mo

COMMANDES Tube de métal, Stimpack, Nuka Cola, RadAway, **clavier**, **souris**… Vous voilà paré pour explorer le Vault.

ET AUSSI…

+QUELQUES VIDÉOS

Au menu de votre ration mensuelle de vidéos qui font baver, nous aurons ce mois-ci du *Assassin's Creed : Revelations* en entrée, suivi d'un *Battlefield 3* servi avec son coulis de *Batman : Arkham City*. La maison se permet de vous recommander d'arroser le tout d'un verre de *Max Payne 3*, qui révèle pour nous tous ses arômes. En dessert, vous aurez le choix entre *FIFA 12*, *PES 12*, *A Game of Thrones* ou encore *Anno 2070*…



MAX PAYNE 3

+DES PILOTES… INDISPENSABLES

Vos jeux se sentent ballonnés ? Ils traînent un peu des pieds ou arborent un teint pâlot ? Ce n'est pas forcément le stress des exams… La faute peut sûrement être rejetée sur des pilotes graphiques obsolètes. Mais *PC Jeux* est là pour vous, et vous retrouverez dans ce DVD les derniers drivers destinés aux cartes vidéo AMD/ATI et nVidia. Si c'est pas beau la vie, parfois…

Détail complet au dos des disques

AVERTISSEMENT

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Il existe des personnes susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des risques lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsque ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants : vertiges, troubles de la vision, contractions des yeux ou des muscles, perte de conscience, troubles de l'orientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.